

CHARACTER MAKING

キャラ魅せメイキング

美少女イラスト × 肌・髪・瞳・服の質感表現

フカヒレ　咲良ゆき　ひたきゆう　るいせんと　白井秀実　共著

PSDデータ
ダウンロード

気鋭イラストレーター5名が明かす
キャラ描画の「こだわり」と「テクニック」

フカヒレ
咲良ゆき
ひたきゆう
るいせんと
白井秀実

MdN books.mdn.co.jp
エムディエヌコーポレーション

キャラ魅せ
メイキング

美少女イラスト
×
肌・髪・瞳・服の質感表現

フカヒレ　咲良ゆき　ひたきゆう　るいせんと　白井秀実　共著

エムディエヌコーポレーション



CHARACTER
MAKING

はじめに

本書は複数名のクリエイターによるイラスト作品、および制作工程の解説を掲載したメイキング集です。
制作・執筆を行っているのは、いずれも気鋭のクリエイター5名。
掲載イラストは、雰囲気やシチュエーションを指定した「テーマ」に基づいて、それぞれ描き下ろされています。そのため解説部分についても、いわゆるメイキング然とした、作業を手順通りに紹介していくだけの内容ではありません。特別記事【キャラ魅せテクニック】では、「テーマ」を具体的に形にしていくための「質感表現」の技術や、クリエイター個人の「こだわり」、ツールや手法に左右されない「考え方」について、より踏み込んだ解説を行っています。
プロのクリエイターによる発想法と、試行錯誤の様子を見ていただくことで、皆さまのイラスト制作の一助としていただければ幸いです。



Contents

P.003 はじめに
P.006 本書の使い方
P.006 PSD データダウンロードについて
P.007 クリエイター紹介
P.174 ソフトウェア紹介
P.175 索引

P.008
Making 1
フカヒレ
濡れた服と雨上がりの雰囲気を描く

Fukahire's Making

Part 1 塗る前の準備 → P.012
Part 2 背景を塗る → P.018
Part 3 肌を塗る → P.022
Part 4 目を塗る → P.024
Part 5 髪を塗る → P.026
Part 6 スカートを塗る → P.028
キャラ魅せ 濡れて透けたブラウスを描く → P.030
Part 7 色味を調整し仕上げる → P.032

P.040
Making 2
咲良ゆき
冬の日の寒さと空気感を表現する

Yuki Sakula's Making

Part 1 本格的に塗る前に → P.044
Part 2 肌を塗る → P.048
キャラ魅せ 肌に赤みを加え、寒さを表現する → P.050
Part 3 髪を塗る → P.052
Part 4 瞳を塗る → P.056
Part 5 タイツを塗る → P.058
Part 6 ジャケットを塗る → P.060
Part 7 スカートを塗る → P.062
Part 8 マフラーと小物を塗る → P.064
キャラ魅せ やわらかい線を作る → P.068
Part 9 背景を描く → P.070
キャラ魅せ 全体の雰囲気を整える → P.074

P.076
Making 3
ひたきゆう
水に濡れた肌の
質感を追求する

Yuu Hitaki's Making

Part 1　ラフから線画を起こす → P.080
Part 2　大まかに塗り分ける → P.082
Part 3　詳細に塗り進める → P.084
Part 4　背景と小物を塗る → P.092
キャラ魅せ　肌を伝う水滴を表現する → P.094
Part 5　環境光を加え仕上げる → P.096

P.102
Making 4
るいせんと
少女の儚さと
チラリズムを表現する

Luicent's Making

Part 1　ラフを描く → P.106
Part 2　線画の作成と色分け → P.110
Part 3　肌を塗る → P.112
Part 4　瞳を塗る → P.116
Part 5　ブラウスを塗る → P.118
Part 6　スカートと装飾を塗る → P.120
キャラ魅せ　レースとフリルを描く → P.124
Part 7　髪を塗る → P.128
キャラ魅せ　色彩調和を考える → P.130
Part 8　シーツと小物を塗る → P.134
Part 9　窓のシルエットを描く → P.136

P.138
Making 5
白井秀実
華やかな衣装の
質感を描き分ける

Hidemi Shirai's Making

Part 1　ラフを描く → P.142
Part 2　塗る前の準備 → P.146
Part 3　肌を塗る → P.148
Part 4　瞳を塗る → P.152
Part 5　髪を塗る → P.154
キャラ魅せ　華やかなフリルを描く → P.158
キャラ魅せ　レースの透明感を表現する → P.164
Part 6　遠近感を強調する → P.168
Part 7　色味を調整し仕上げる → P.170

本書の使い方

本書は複数名のクリエイターによるイラストメイキング集です。
それぞれの手順を細かく追いながら、キャラクターの「魅力」や「雰囲気」を引き出すための
アイディアとテクニックを紹介します。

各メイキングは、以下のページから構成されています。

▷「ギャラリー」ページ

完成イラストを掲載したページです。

▷「インデックス」ページ

イラストのテーマや作業環境、制作過程が一覧できます。



▷「制作過程」ページ

イラストの制作開始から完成まで、手順を追って細かく解説します。

▷「キャラ魅せ」ページ

各イラストのテーマに関連する、特別な解説ページです。
キャラクターをより魅力的に見せるためのアイディアやテクニック、イラストレーター個人のこだわりなど、感覚的なことにまで踏み込んで解説します。



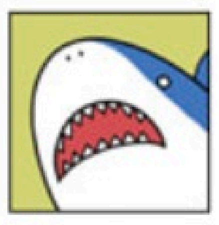
PSD データダウンロードについて

本書に掲載されているイラストのPSDデータを以下URLからダウンロードできます。

https://books.mdn.co.jp/down/3218303008/

※URLからダウンロードできるファイルは、本書をお読みいただく際に、参照用として利用していただくためのものです。
その他の用途での使用、配布は一切禁止します。
※ダウンロードファイルをご利用の際は、同梱の「はじめにお読みください.txt」を必ずお読みください。
※ダウンロードしたファイルを実行したことによる結果については、著者、ソフトウェア製作者および株式会社エムディエヌコーポレーションは、一切の責任をおいかねます。お客様の責任においてご利用ください。

クリエイター紹介



フカヒレ *Fukahire*

北海道出身、関東在住。キャラクターメインのイラストで活動中。ぽにきゃんBOOKS『廃線上のアリス』装画、ヒーロー文庫『十歳の最強魔導師』装画、コンパイルハート『オメガクインテット』キャラクターデザインなどを担当。

- **Mail** hukahireruinon@gmail.com
- **Twitter ID** @fuka_hire
- **Pixiv ID** 58338



Title 真昼の雫



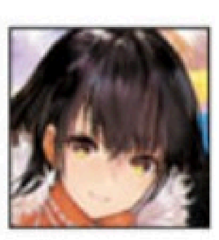
咲良ゆき *Yuki Sakula*

『ライブレボルト』キャラ原案およびコミカライズ(連載中)、エンバウンド『温泉むすめ』キャラ原案、ディライトワークス『Fate/Grand Order』カードイラストなどを担当。サークル「Clochette」でも活動中。

- **HP** https://www.sakulayuki.net/
- **Twitter ID** @sakula_yuki
- **Pixiv ID** 1661253



Title 幼馴染の彼女



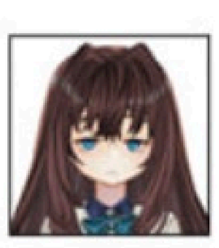
ひたきゆう *Yuu Hitaki*

一二三書房『異世界でも無難に生きたい症候群』装画、Login Records『Never Forget Vacation』ジャケットイラスト、ほかソーシャルゲームイラストなどを担当。

- **Mail** hitakiyuu@gmail.com
- **Twitter ID** @yuu_hitaki
- **Pixiv ID** 28143953



Title 夏の君



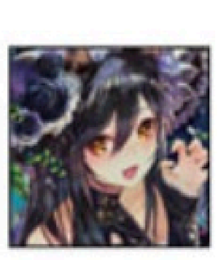
るいせんと *Luicent*

埼玉県在住。ブロッコリー『Z/X-Zillions_of_enemy_X-』カードイラストなどを担当。サークル「LUISPACE」でも活動中。年に一度分厚い同人誌を作ってます。主食は果汁グミ。

- **HP** luicent2684@gmail.com
- **Twitter ID** @llluicent
- **Pixiv ID** 4742132



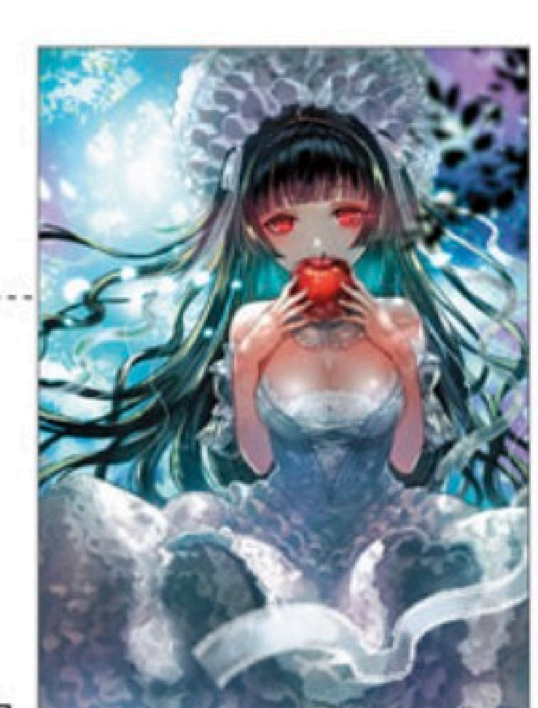
Title 少女の目覚め



白井秀実 *Hidemi Shirai*

SEGA『CODE OF JOKER』カードイラスト、ブシロード『カードファイト!!ヴァンガード』、ブロッコリー『Z/X-Zillions_of_enemy_X-』カードイラスト、ほか書籍装画などを担当。

- **Twitter ID** @shirai_7
- **Pixiv ID** 532865



Title 木漏れ日

Making 1

フカヒレ

Title ｜ 真昼の雫



キャラ魅せ

Technique



濡れて透けたブラウスを描く(P.030)

Fukahire's Comment

夏の雨上がり、木漏れ日の中にいる女の子です。女の子の瑞々しさや爽やかな空気感、光の暖かさを出したいと思い表現を工夫して仕上げました。ご覧いただいた方の制作の参考になれば嬉しいです。

Making 1 フカヒレ

濡れた服と雨上がりの雰囲気を描く

本章では、夏の雨上がりの雰囲気を、イラストで表現していく過程を紹介しています。濡れ透けの描き込み方から、空気感を作り上げる画面効果など、具体的な表現方法や考え方についても詳しい解説を行います。

▷ 制作環境

OS Windows10 64bit
CPU Intel® Core™ i7-6700
メモリ 32GB
タブレット Cintiq Pro M
ツール CLIP STUDIO PAINT EX

▷ 制作過程

Part 1 塗る前の準備 → P.012
Part 2 背景を塗る → P.018
Part 3 肌を塗る → P.022
Part 4 目を塗る → P.024
Part 5 髪を塗る → P.026
Part 6 スカートを塗る → P.028
キャラ魅せ 濡れて透けたブラウスを描く → P.030
Part 7 色味を調整し仕上げる → P.032

Part 1

塗る前の準備

テーマからイメージを膨らませてラフに落とし込んでいきます。ラフから線画を起こしたら、下塗りまで進めます。最初のラフの時点で、配色のイメージまで固めておきましょう。

Step 1 ラフを描く

イラストの方向性を決めるために、テーマからラフを起こしていきます。

今回、制作するイラストの方向性を、複数のテーマの中から決めることができたので、まずは2点、ラフを起こします。

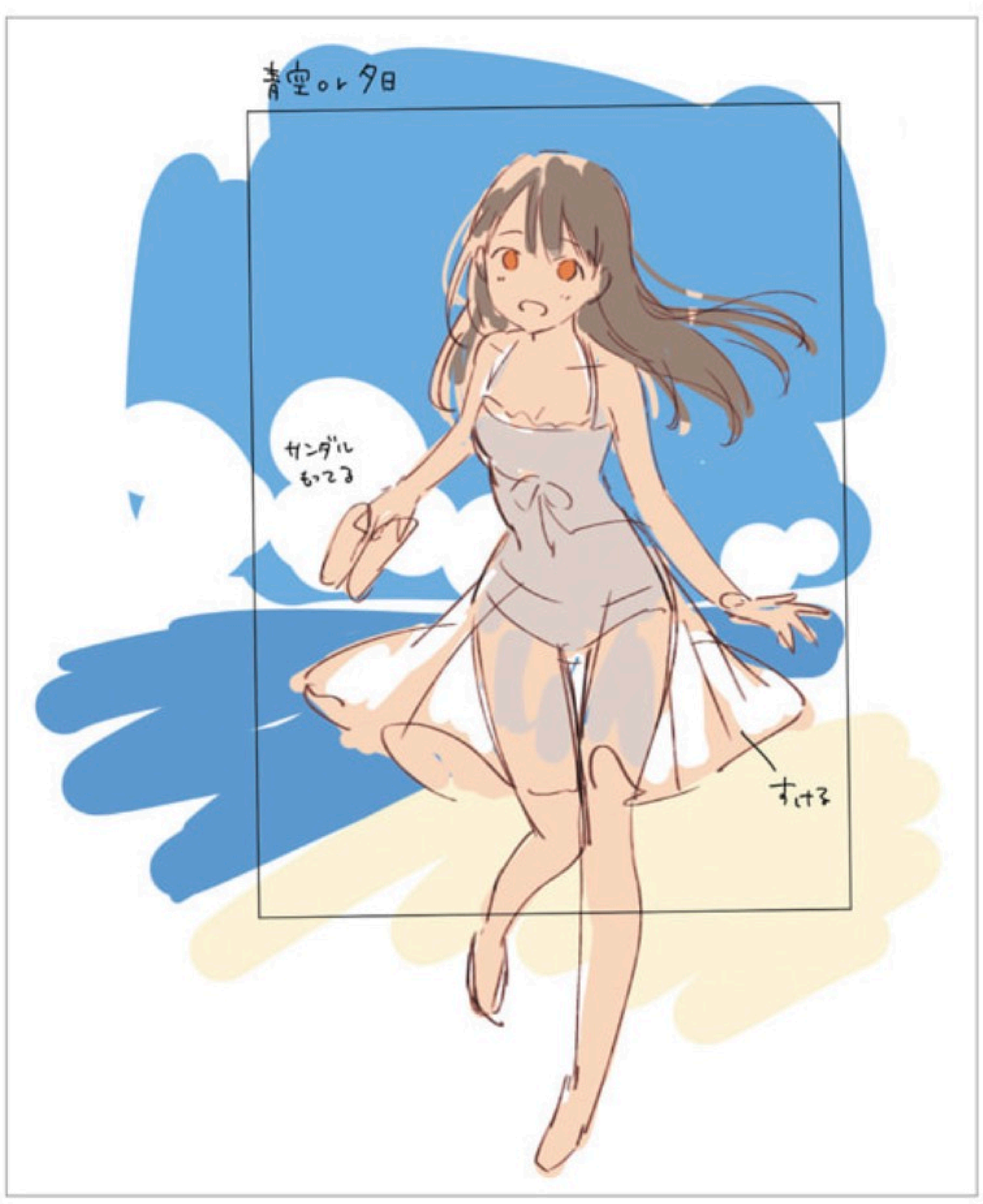
1点は「逆光で透けた布地と髪の透明感を表現する」、もう1点は「濡れた髪や肌、透けた布地を表現する」というテーマで描いています。

1点目は、王道の真夏のイメージで、浜辺にいる白いワンピースを着た女の子が、逆光の日差しで太もものラインを透けさせるというコンセプトです❶。

2点目は、通り雨が上がった後、女の子のシャツが濡れて肌に貼りついて透けている様子をメインに、水たまりや木の葉などの要素で透明感や爽やかさを演出したいというイメージでした❷。

今回は2点目の「濡れた髪や肌、透けた布地を表現する」の方が採用されたので、こちらで進めていきます。

今回はラフから仕上げまでをすべてCLIP STUDIO PAINTを使用します。



❶ 複数のラフを制作する



❷ 今回はこちらのラフで描き進める

Step 2 下描きを起こす

新規キャンバスを作ります。後で構図の微調整ができるように、完成サイズのB5判よりも少し大きめに設定しました。

使用するラフを貼りつけて、不透明度を下げ薄く表示します。さらに上のレイヤーにB5大の黒枠を重ねておきます❶。

さらに新規レイヤーを作り、下描きを起こしていきます。ラフ段階ではざっくりしていたキャラクターの形を、より詳細に描き込んでいき、イメージを固めます❷。私の場合、下描きの段階ではペンタッチを重視しないため、筆圧のかからない2値のペン設定を使用しています❸。



❶ ラフを貼りつけ使用する



❸ 使用するペン設定



❷ 下描きを起こす

Step 3 キャラにペンを入れる

おおむねの形状が固まったら、ペンを入れます。

まずは下描きレイヤーの上に、新規ベクターレイヤーを作成します。ベクターレイヤーは、後からリサイズしたり変形を加えても、線の鮮明さが維持されます。また[消しゴム]ツール（サブツール「ベクター用」）を使用すると、線が交差する部分を交点までワンタッチで消去することができます。このようにベクターレイヤーは、線画を描く上で高い利便性を備えています。私は自分で調整した鉛筆風のペンを使用しています。

後の工程で[オーバーレイ]を使用し線画の色を変更するため、黒ではなくグレーで線画を作っています。

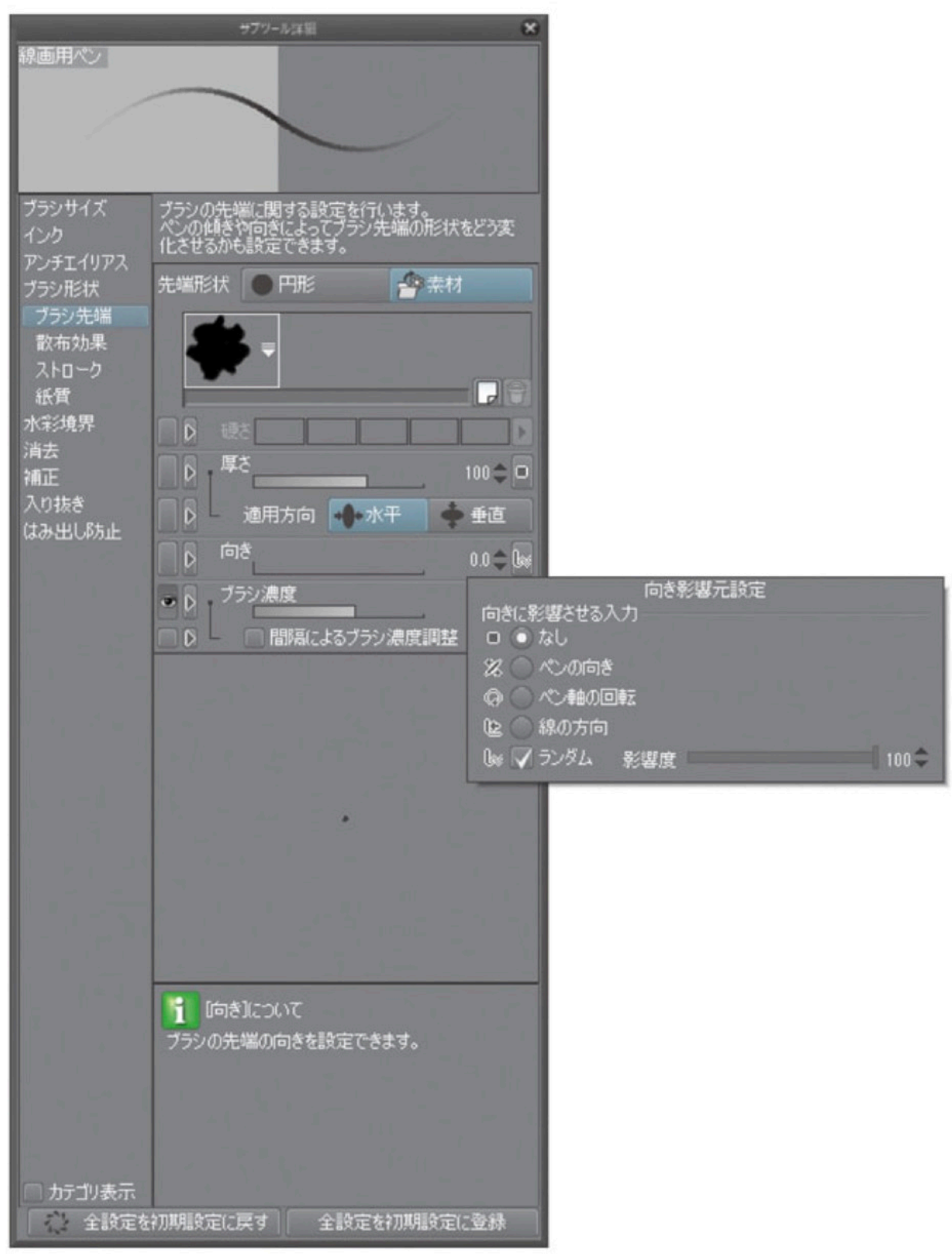
髪の毛や服などパーツごとにレイヤーを作ってペン入れした後、線画レイヤーとして統合します。顔のパーツだけは前髪と被ってしまうため、別レイヤーとして残しておきます。



ペンを入れる



作成したペン設定



ペンの詳細な設定

Step 4 ベンチのガイドを作る

ベンチの線画を描いていきます。

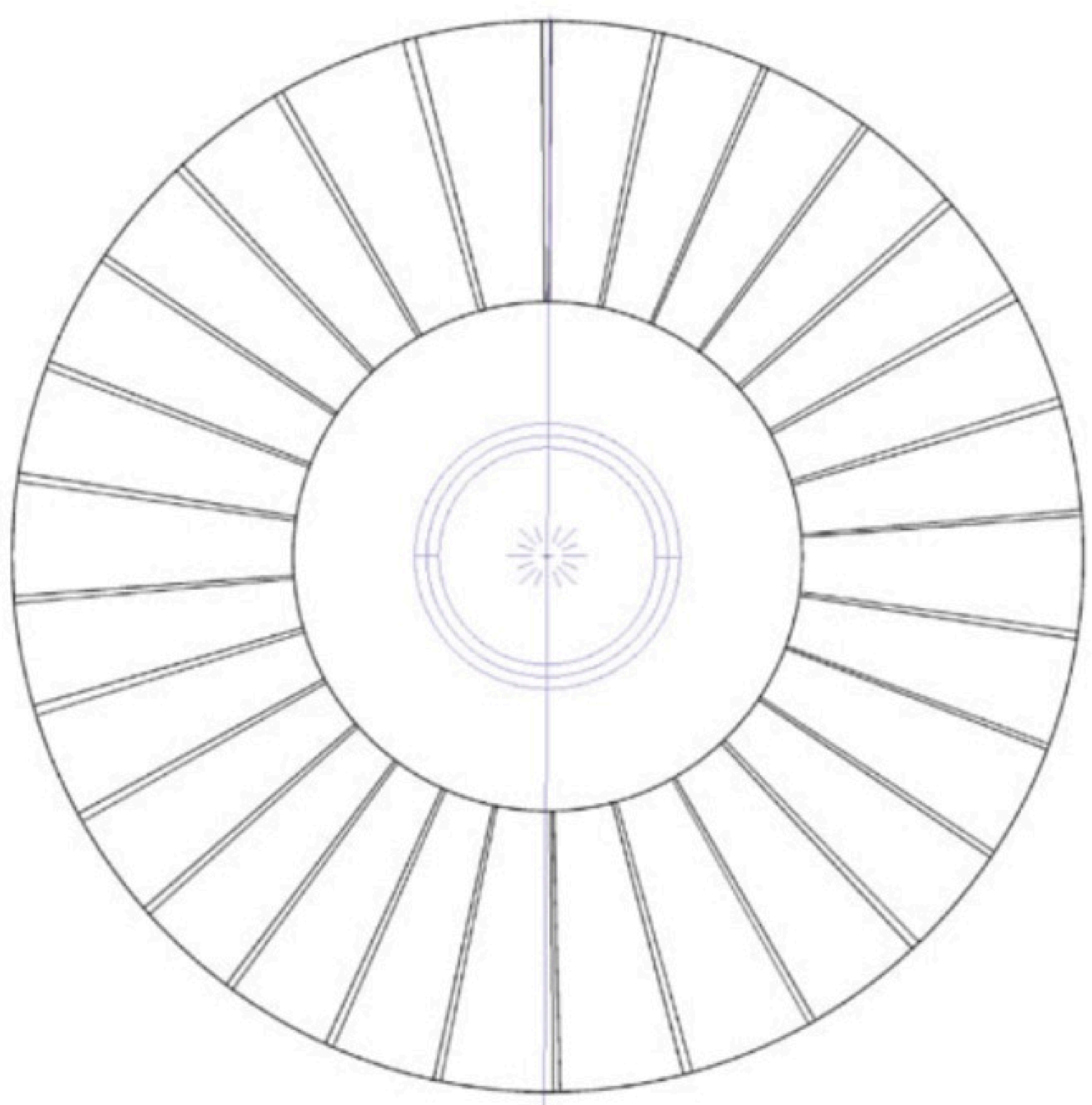
まずキャラクターとは別に、新規ベクターレイヤーを作成します。定規ツール（サブツール「特殊定規」）を使用して、ベンチの形を作っていきましょう。[同心円][放射線]などの定規を使ってガイドを引いたら、[図形]ツールなどを使用してベンチの線画を作っていきます。ベンチの側面部分などは後の工程で描き足すので、ひとまず真上から見下ろした形状だけを作ります。



ツールプロパティで細かく設定できる



特殊定規には様々な種類がある


ガイドに沿ってベンチの線画を作る

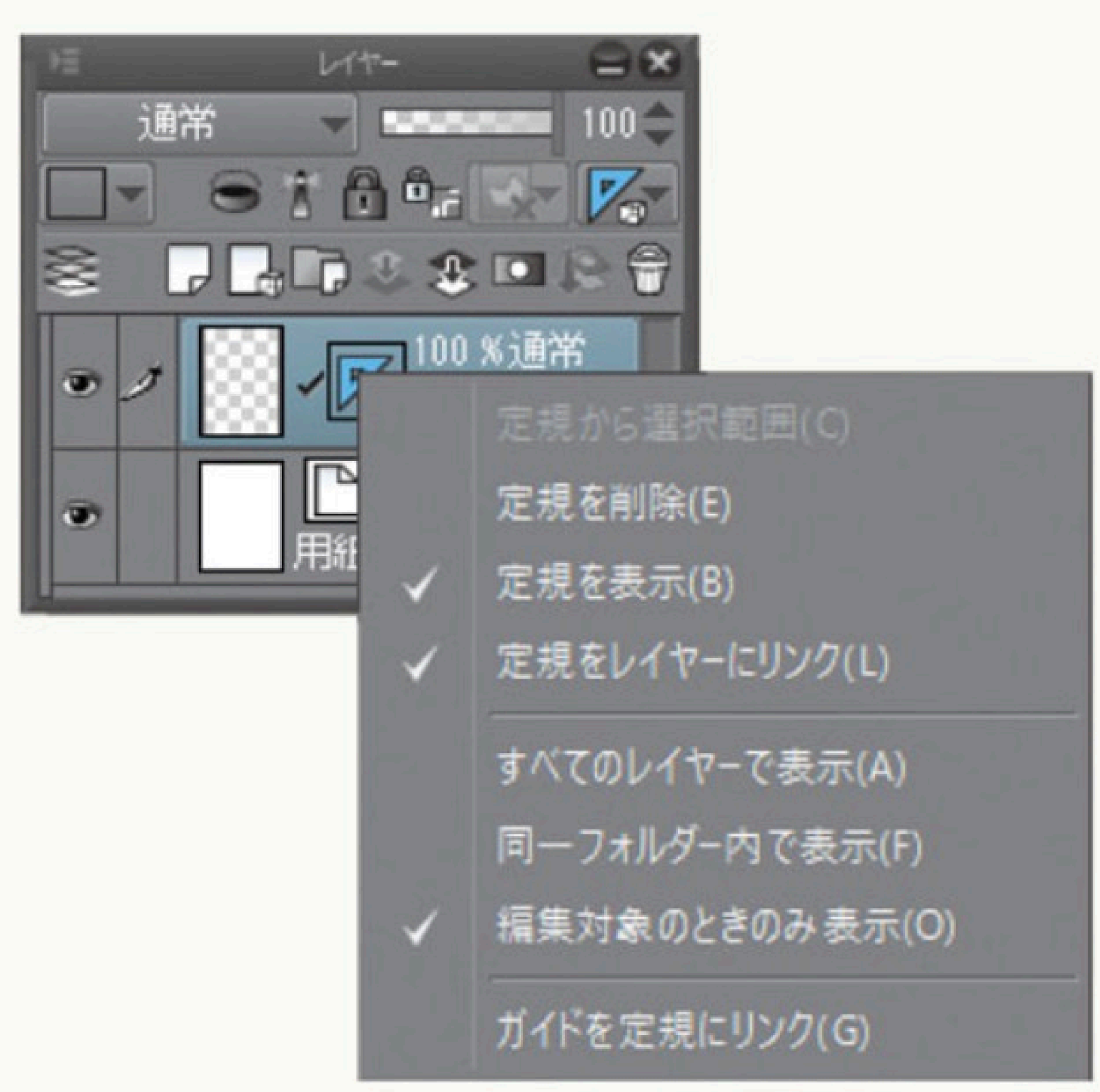
Step up

CLIP STUDIO PAINTの[定規]ツールには豊富な種類があります。「直線定規」「曲線定規」「図形定規」以外にも、複雑な形状を簡単に作れる「特殊定規」や、背景を描く上で非常に有用な「パース定規」などさまざまです。

また、作成した定規はレイヤーと紐づけられ、レイヤーパネルからは定規の表示、非表示だけでなく、どういった状態のときに定規を表示するかまで、細かく指定することができます。



[定規]ツールの種類



作成した定規の表示方法

Step 5 ベンチを描く

キャラクターとベンチを組み合わせます。

まずはStep4で作ったベンチの円部分を、編集メニュー→"変形"→"自由変形"などを使用して、パースをつけてキャラと組み合わせます❶。キャラが自然に座っている見えるように、バランスに気をつけましょう。ベクターレイヤーは、後から調節しても線の鮮明さが損なわれることはないので、まずは組み合わせてみて、違和感を感じたら修正しても良いでしょう。

円部分の配置が終わったら、ベンチの側面やベンチの脚を描き足していきます❷。また、この際黒枠を一旦非表示にして、キャンバスの下の方まで線画を描いておきます❸。

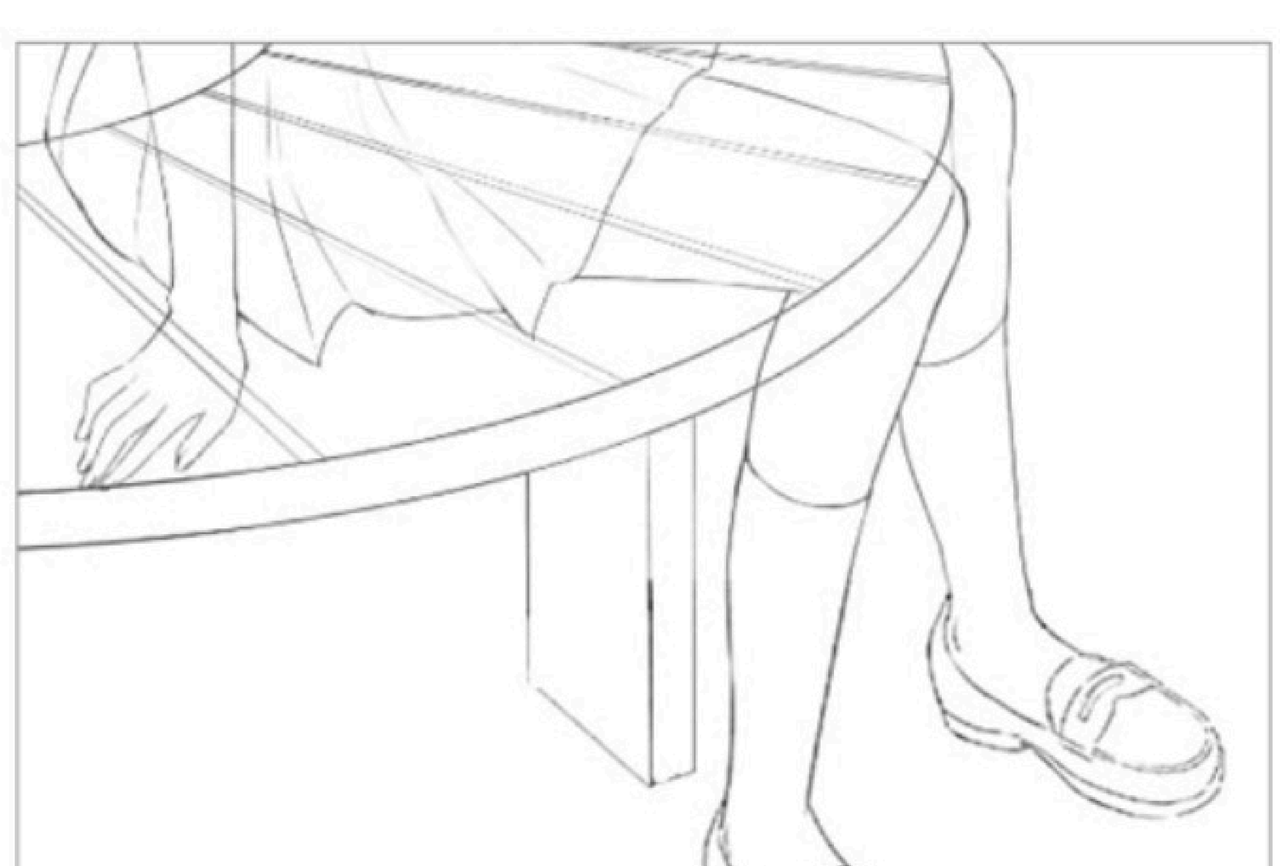
> *Memo* [定規]ツールで引いた線は、自由変形などの機能では変形できません。定規に沿って描いた線を変形する際も、定規は追従せず邪魔になるだけですので、必要なくなったらすぐに非表示にしておくと良いでしょう。



❶ベンチとキャラを合わせる



❷ 線画を描き足す



❸ キャンバスの下まで描く

Step 6 下塗りをする

線画が完成したら、彩色の下塗りをしていきます。

まず線画レイヤーを指定した状態で、レイヤーメニュー→"レイヤー設定"→"参照レイヤーに設定"を選択します。これで選択範囲を作成する際や、[塗りつぶし]ツールなどを使用する際、線画レイヤーの領域を参照して動作します。

線画レイヤーの下に、彩色レイヤー用のレイヤーフォルダを作ります。フォルダの中に、パーツごとレイヤーを作成し、それぞれまずは単色で塗り分けていきます。

私は下塗りの際、「塗りつぶし」ツールのサブツール「囲って塗る」と、「他のレイヤーを参照」を使っています。ツールの設定はデフォルトから変更しているので、図を参考にしてください。

まず「囲って塗る」で塗りたい範囲を囲って塗りつぶします❶。

その後「他のレイヤーを参照」に切り替え、描画色は透明を選択して、線画からはみ出した部分を消していきます❷。細かい塗り残しはブラシで塗っていきます。

このやり方で、すべてのパーツをベタ塗りしました❸。



「囲って塗る」の設定


❶ 大まかに塗りつぶす



「他のレイヤーを参照」の設定


❷ はみ出しを消していく


❸ すべてのパーツを塗り分ける

Part 2 背景を塗る

キャラの塗り分けが終わったら、先に背景を仕上げていきます。背景の色味や光源がある程度確定していた方が、キャラの彩色を効率的に進めることができます。

Step 1 大まかに色を乗せる

大まかに背景に色を乗せていきます。

まずは一枚のレイヤーに大きめのブラシを使って色を置きます。画面上方には植え込みを描くので、直線でアタリを引いていきます。直線より上にも先に緑をざっくり置いておき、全体のイメージを早い段階で掴んでおきましょう。

また、構図を確認するために配置した黒枠は、塗り進める上では不要となりますので取ってしまいました。



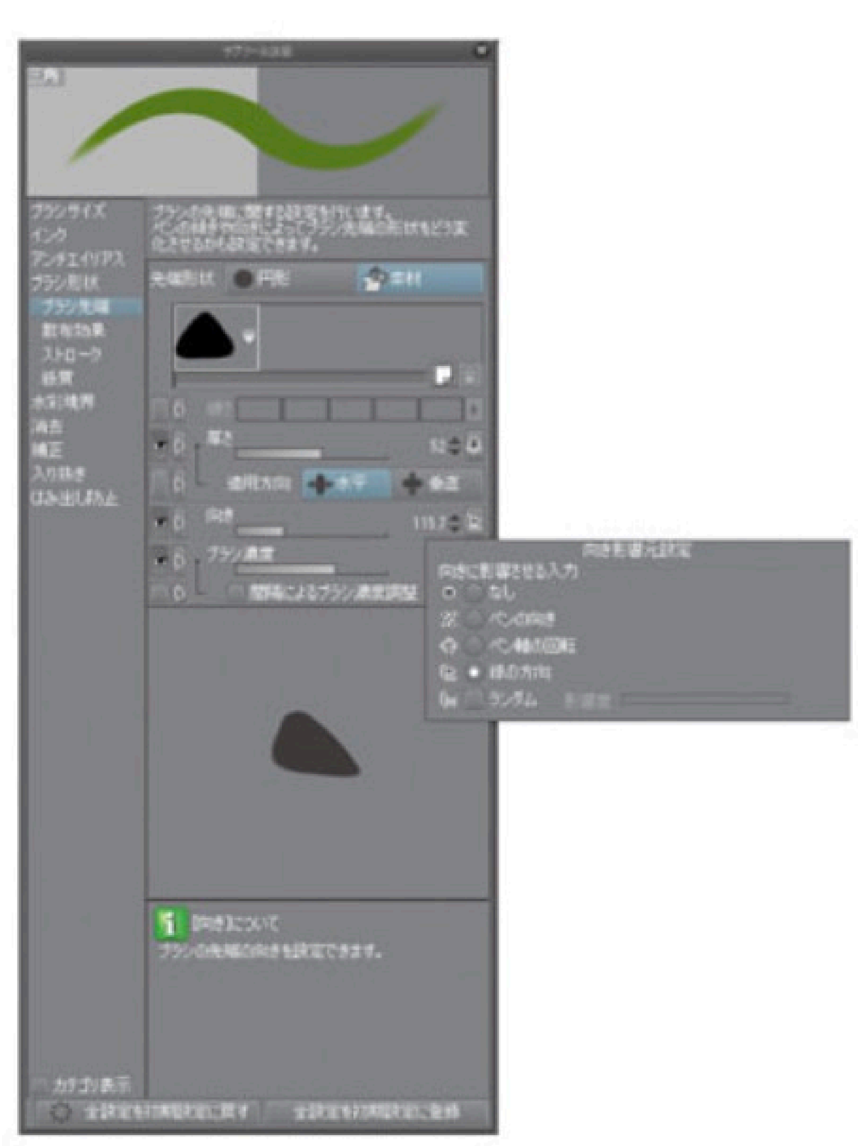
背景に色を乗せる

Step 2 木を描く

ベンチの中央に木を描きます。

新規レイヤーを作成し、木の幹から塗っていきます。幹は一枚のレイヤーで影まで塗っています。

さらに上の階層にレイヤーを作成し、木の葉を描いていきます。木の葉を塗る際は、デフォルトの円形のブラシではなく、シェイプを三角形にしたブラシを使用することで、葉先の形が描きやすくなります。



ブラシの設定



葉と幹を描く

Step 3 植え込みを描く

画面の奥に植え込みを描き加えます。
画面左の木をさらに描き込み、塗り重ねます。この木より下の階層に新規レイヤーを作成し、アタリの線に沿って植え込みとその後ろの木々のシルエットを描いていきます。この際、手前の木の葉の部分より、浅い緑色を使って描き込むことで、遠近感を表現しています。



植え込みと木々を描く

Step 4 水たまりと雑草を描く

水たまりも描き込んでいきます。
ざっくりと水たまりの形を取った下塗りのレイヤーを作ります。さらに新規レイヤーを追加しクリッピング、合成モードを[加算]に設定し、明るい色を入れていきます。さっとブラシを入れることで、光が反射してきらめいている様子を表現します。
また、ベンチの下の雑草も描き込んでいます。奥は暗い色でぼんやりと、手前に来るほど明るい色ではっきりと形を描き込むと、遠近感が表現できます。

Memo 背景は遠近感を表現するために、全体のバランスを見ながら、それぞれのパーツを適宜塗り重ね、色の濃淡や塗りの厚みで画面に奥行きを加えていきます。



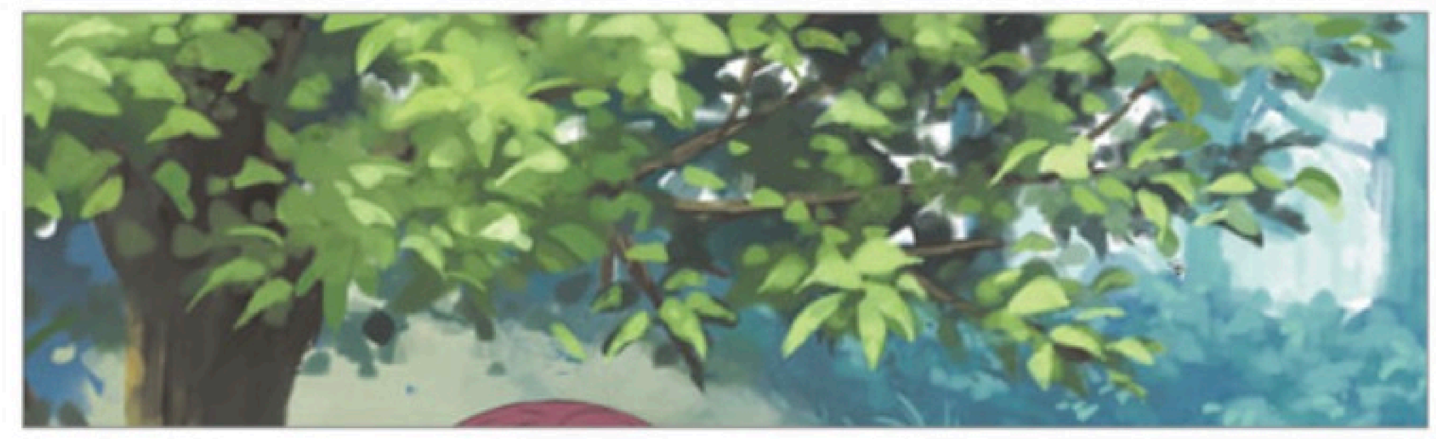
水たまりと足元の雑草を描く

フカヒレ

Step 5 細かく塗り込む

まず、画面上方の木の葉の部分を、より明るい色で描き込んでいくことで、木の葉同士の重なりを表現します❶。

また、新規レイヤーを作成してベンチの下塗りとクリッピングしたら、影色を落としていきます。この時点では大まかに、ベンチの脚や、円形部分の側面の構造を意識しつつ、色を置いていきます。また、雑草のレイヤーにも切り替えて、少しベンチの影になっている部分を意識して塗り込みました❷。


❶ 明るい色を入れて重なりを表現する


❷ ベンチに軽く影を入れ、雑草を塗り重ねる

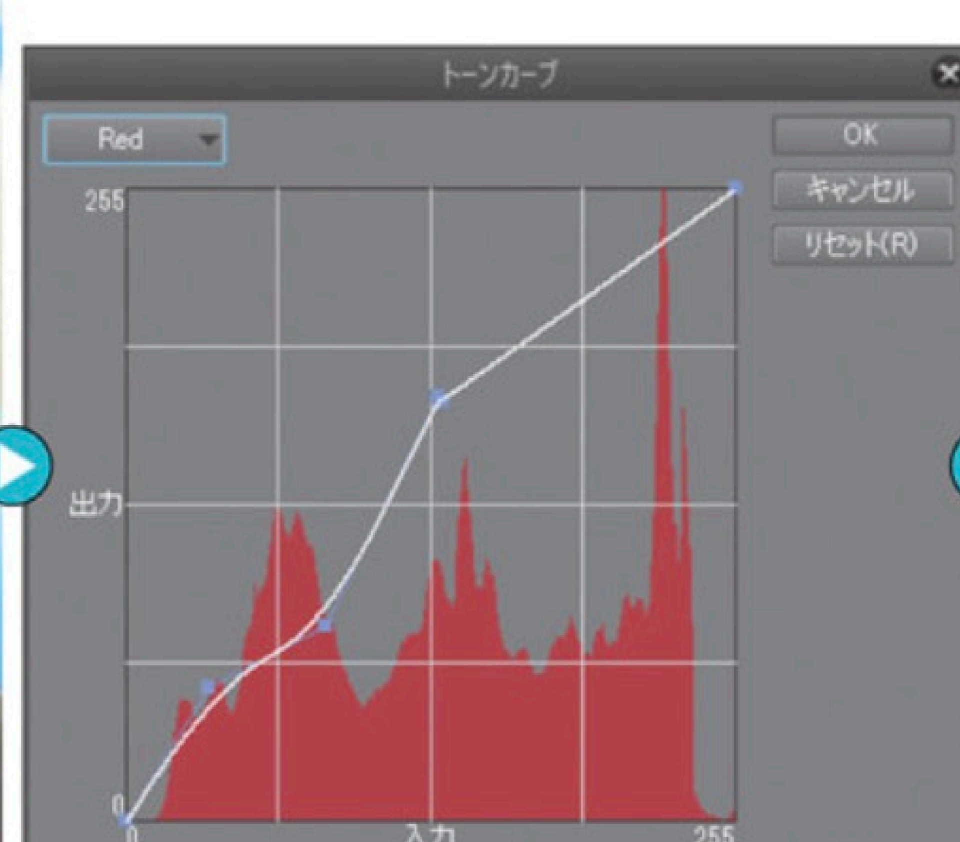
Step 6 色調を補正する

背景の色味が少し単調に見えたので、色調を補正します❶。

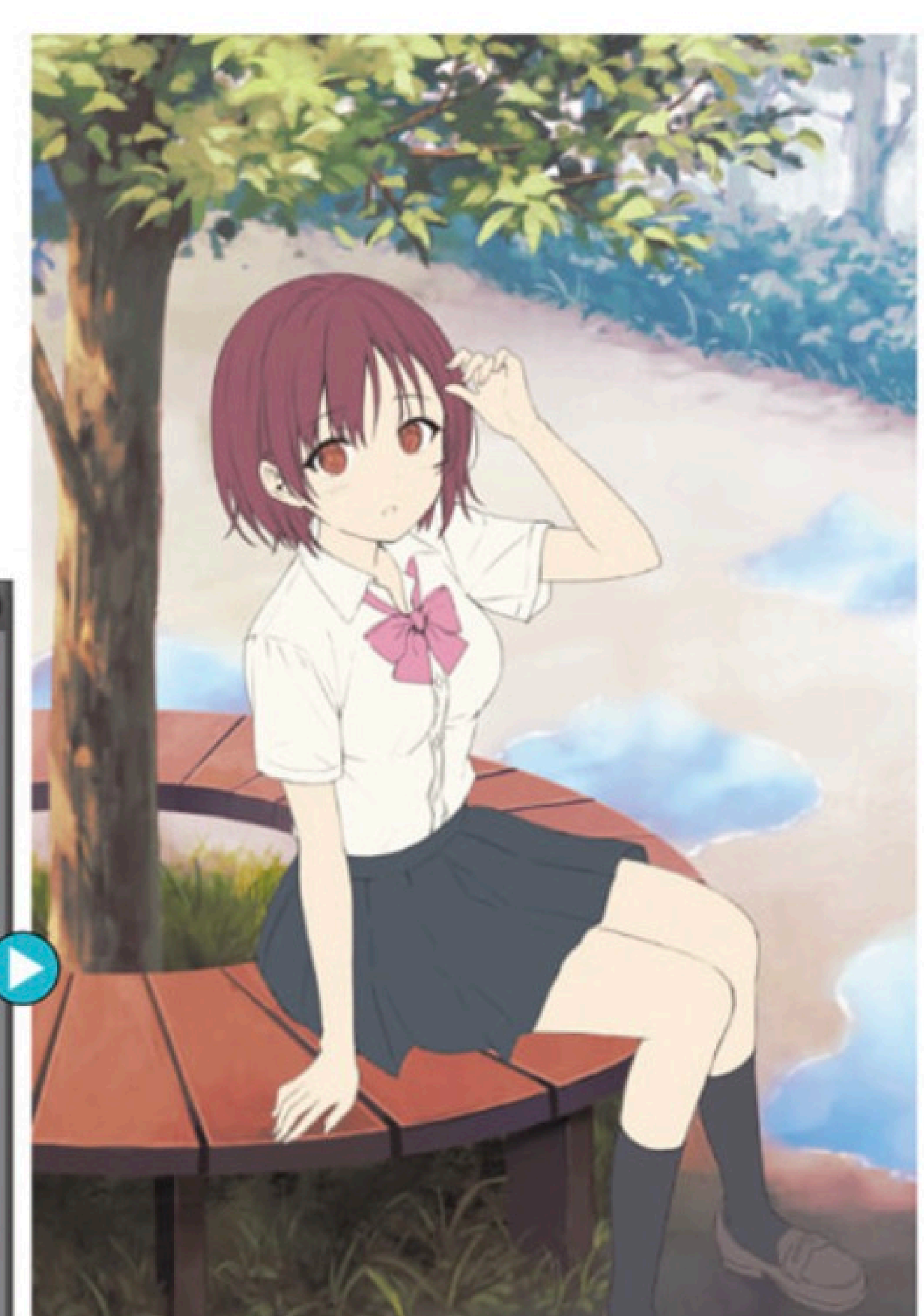
まずはここまでの工程で作成した背景に関わるすべてのレイヤーを、一つのレイヤーフォルダにまとめておきましょう。レイヤーパネル上で背景のレイヤーフォルダを選択した状態で、編集メニュー→"色調補正"→"トーンカーブ"を選択します。

ダイアログで「Red」に切り替えて、図のようにカーブを変更しました❷。この変更により、画面の明るい部分の赤みを強くすることができます❸。


❶ 補正前



❷ トーンカーブを使用する

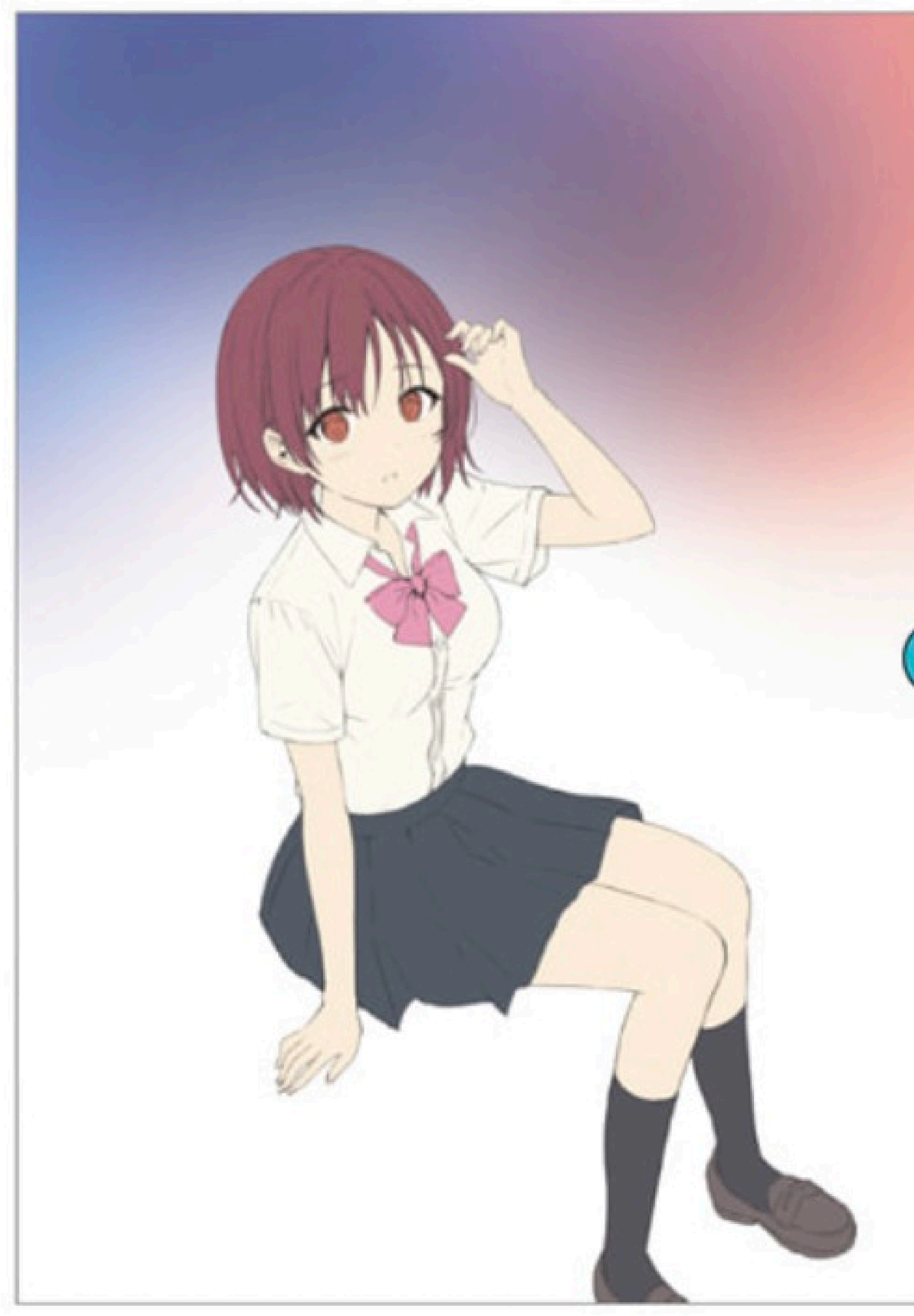

❸ 明るい部分の赤みを強くする

Step 7 さらに色調を補正する

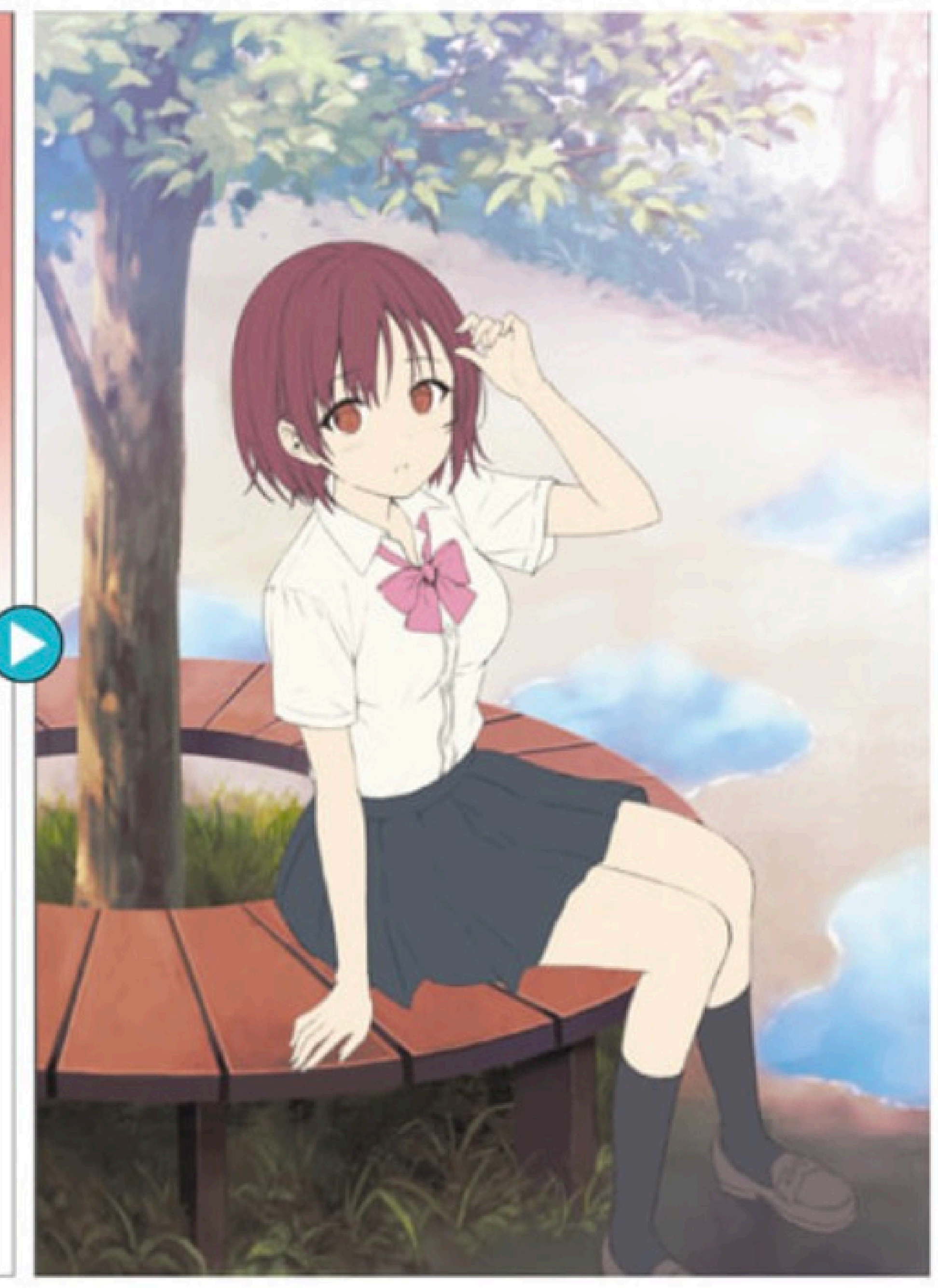
さらに背景の色味を調整します。

レイヤーフォルダの上層に新規レイヤーを作成し、任意のグラデーションを乗せていきます。ここでは画面上方に青〜オレンジのグラデーションを乗せています❶。

色を乗せ終わったらグラデーションレイヤーの合成モードを[スクリーン]に設定します。植え込み近辺は日が差したような色合いにして、木の葉の部分は少し周囲と色をなじませました❷。



❶ グラデーションを作る



❷ グラデーションを[スクリーン]に設定

Step 8 影と木漏れ日を描く

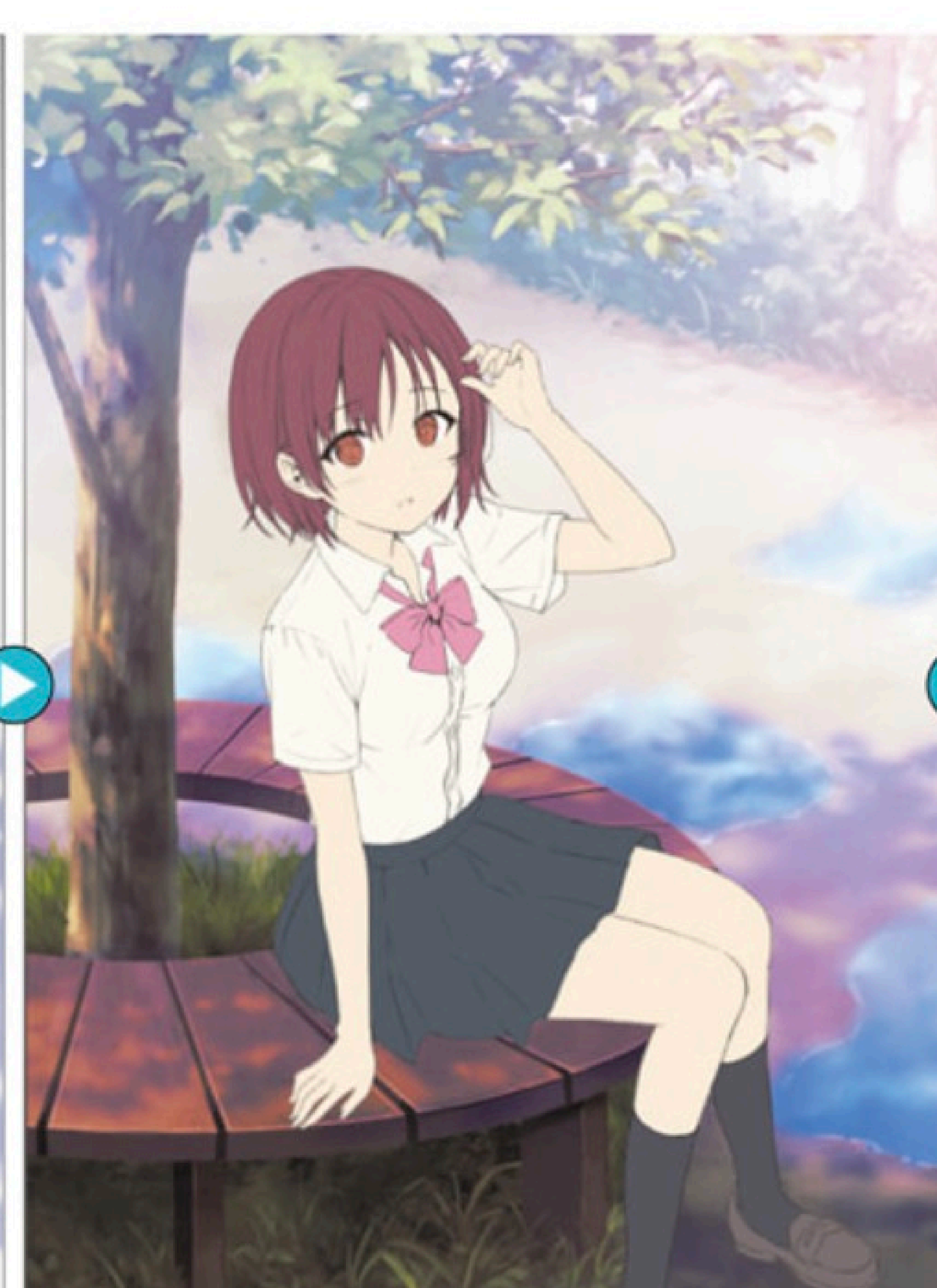
ベンチに落ちる影と木漏れ日を描き込んでいきます。

新規レイヤーを作成し、合成モードを[スクリーン]に設定後、紫の描画色で、木の影を描いていきます❶。また、ところどころ影に塗り残しを作ることで、木漏れ日を表現します❷。

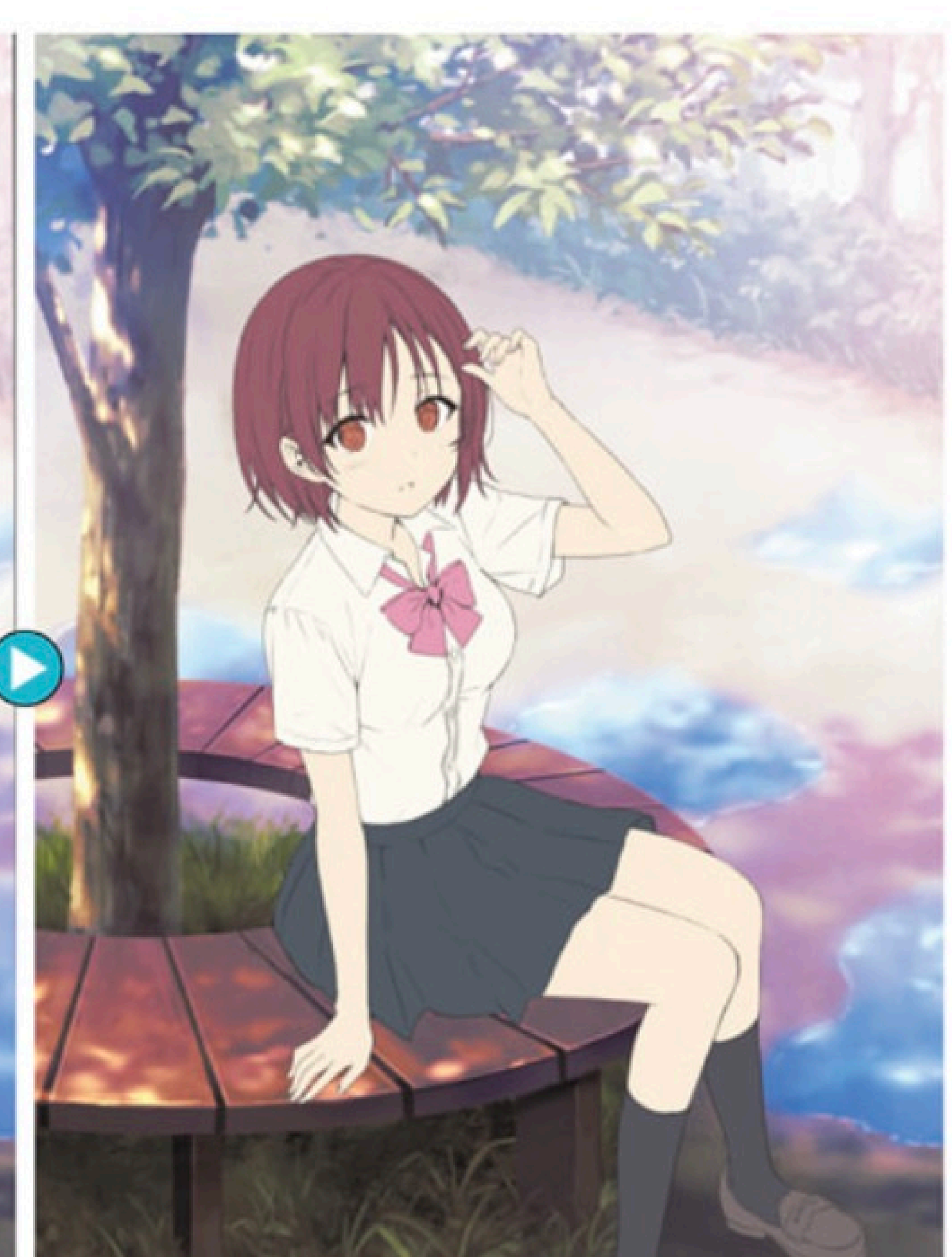
さらに新規レイヤーを作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定、木の葉や幹、ベンチにところどころハイライトを入れておきます。また、背景の中でベンチだけ線画があり浮いて見えたので、ベンチの線画を非表示に変更します❸。



❶ 木の影を描く



❷ 塗り残しをつくり木漏れ日を表現する



❸ ハイライトを加え仕上げる

Part 3 肌を塗る

本格的にキャラクターを塗り進めていきます。まずは肌の色を塗っていきましょう。キャラの塗りに入る前の下準備についても、ここで合わせて説明しておきます。

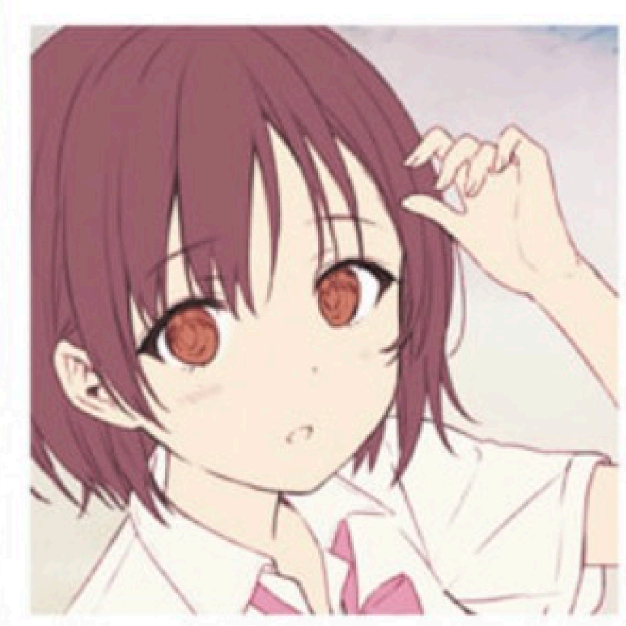
Step 1 下準備をする

キャラクターにざっくり木の影を乗せてみます。

キャラの下塗りレイヤーを一つのフォルダにまとめ、その上に[乗算]レイヤーを作成して、クリッピングします。今回はキャラ全体に影がかかっているので、キャラの彩色後、乗算で木の影を乗せて仕上げます。ここでは事前に木の影を大まかに描いて、形と色味を確認しておきます❶。不要になったら、一旦非表示にしておきましょう。このレイヤーはPart7（P.037）でまた使用します。

さらに、線画の色を変更して塗りとなじみやすくしておきます。線画のベクターレイヤーは、彩色のレイヤーフォルダより上の階層に配置し、[乗算]に設定しておきます。また線画レイヤーの上から、[オーバーレイ]レイヤーをクリッピングして、赤〜ピンク系の色をベタ塗りします❷。


❶ 木の影を乗せて確認する


❷ 線画の色をなじませる

Step up

今回のイラストについて、イラスト自体は描き下ろしですが、キャラクターに関しては、オリジナルキャラの設定を使用しています。

このキャラは何度か描いたことがあり、ある程度詳細な設定が固まっていたので、今までのデザインを参考にしながらラフを起こしました。

また、配色についても、これまで描いたイラストを元に決めています。オリジナルのイラストを描く際は、ここまで描き込んでいないにしろ、簡単な全身図などを用意しておくと、何もないよりはイメージが固まりやすくなるでしょう。



Step 2 影色を置く

下塗りにクリッピングしたレイヤー上で、肌の影を入れます。

ボケ足の強いブラシを使って、身体のラインと凹凸に合わせ、ふわっと色を乗せていきます。影の形状と境界線の処理は、質感を表現する上で重要な要素ですので、こだわりを持って作業しましょう。この際、下塗りよりも彩度の高い色を使用しています❶。

また、使用したブラシの設定は図❷を参考にしてください。



❶ 肌の影色を入れる



❷ オリジナルブラシの設定

Step 3 詳細に塗り進める

影を詳細に塗り進めます。

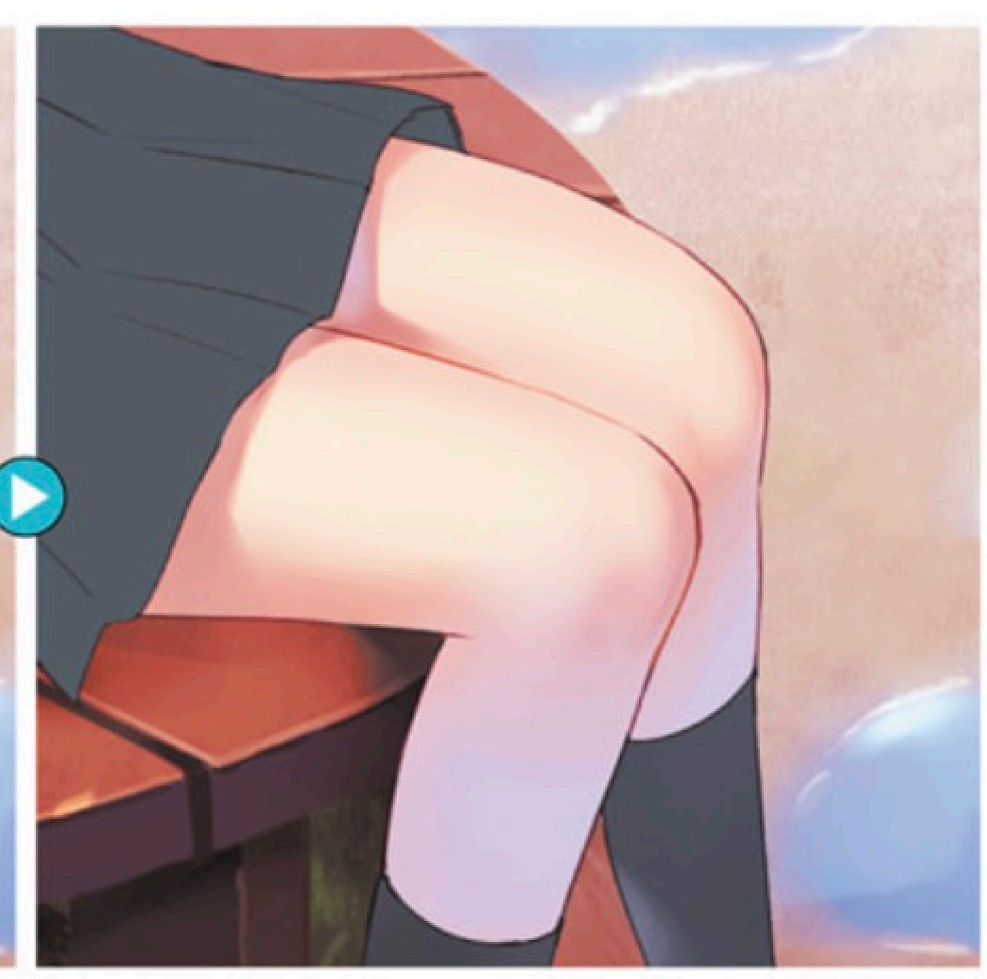
服や髪の毛が落とす影の部分により濃い色を置きます❶。

また、濃い色を置いただけだと沈んだ印象になってしまうので、影の内側部分には、青みがかった紫系の色みを足していきます。さらに、脚には水たまりでできる反射光の水色も入れておきます❷。

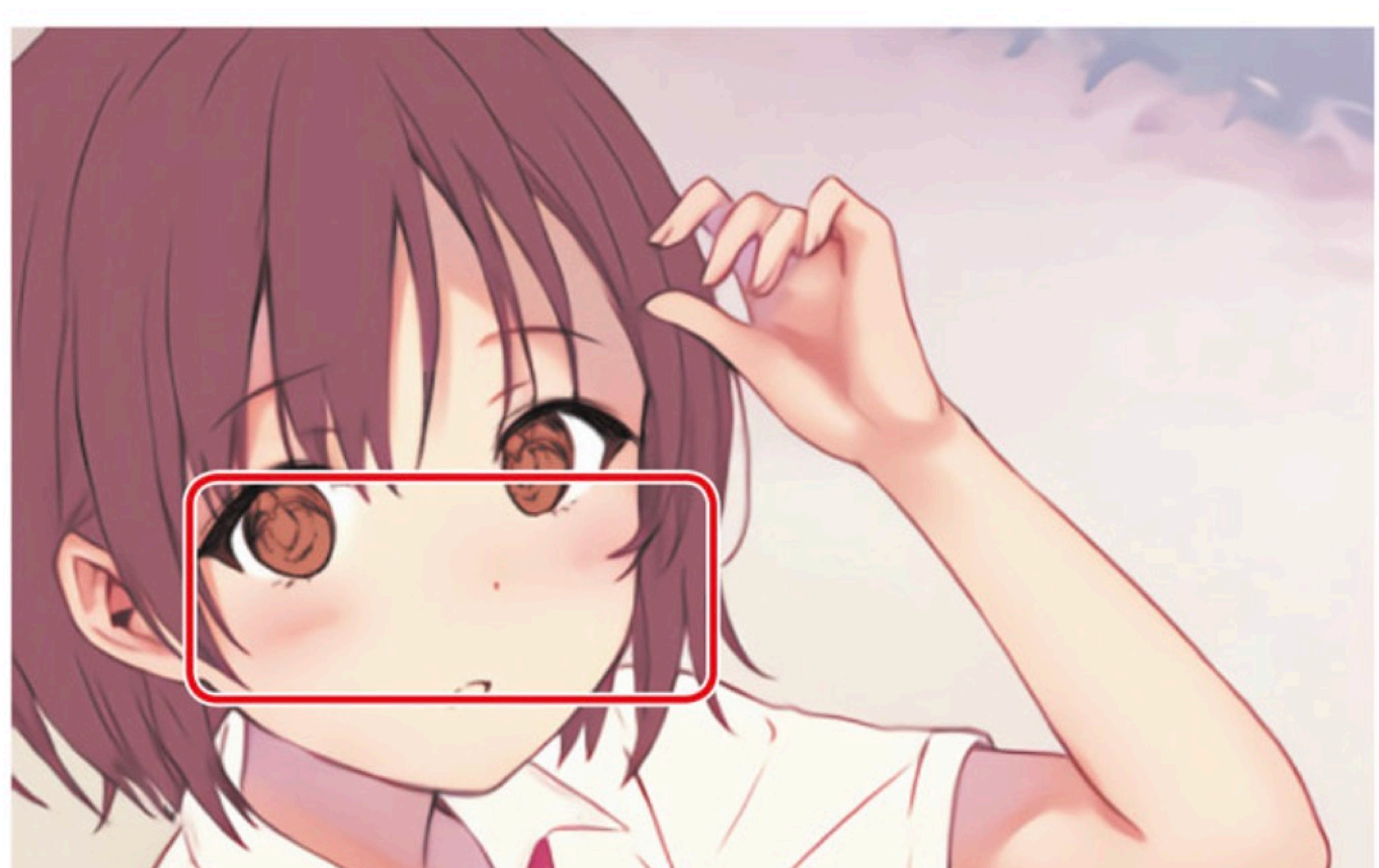
キャラクターの頬部分には、ふわっとしたブラシでチークの赤みを描き入れます❸。



❶ 各所に濃い影を入れる



❷ 青みを足す



❸ チークを入れる

Part 4 目を塗る

目はキャラクターの印象を決定する上で特に重要なパーツです。色面としてはとても小さいですが、視線の集中する箇所ですので、しっかりと着地点のイメージを持って、妥協なく塗り重ねていきましょう。

Step 1 塗る前の準備

目の彩色に入る前に、レイヤー構成やツールについて説明しておきます。

私の場合、目の彩色は下から順に「白目」「瞳」「まつげ」の彩色レイヤーを作成しています。

また瞳は、キャラの印象を決める上で最も重要なパーツの一つです。線画の段階で瞳孔や虹彩まで細かく描き込んでおき、イメージを固めておくと作業が進めやすくなるでしょう❶。

ちなみに瞳についても、以前描いたイラストを参考にしながら塗り進めています。以前描いたイラストのデザインや配色を踏襲する際は、画面上にイラストを表示しておくと、最終的な完成像がイメージしやすくて良いでしょう❷。



❶ 線画時点でかなり描き込んでいる



❷ 以前描いたイラストを、特に瞳の部分を参照しながら作業している

Step 2 白目とまつげを描く

まず、白目の影を描きます。白目と肌の境界部分は目立つと違和感があるので、[エアブラシ]ツールでぼかします。

まつげについては、目頭と目尻の部分を赤茶色でぼかし、肌色となじませています。



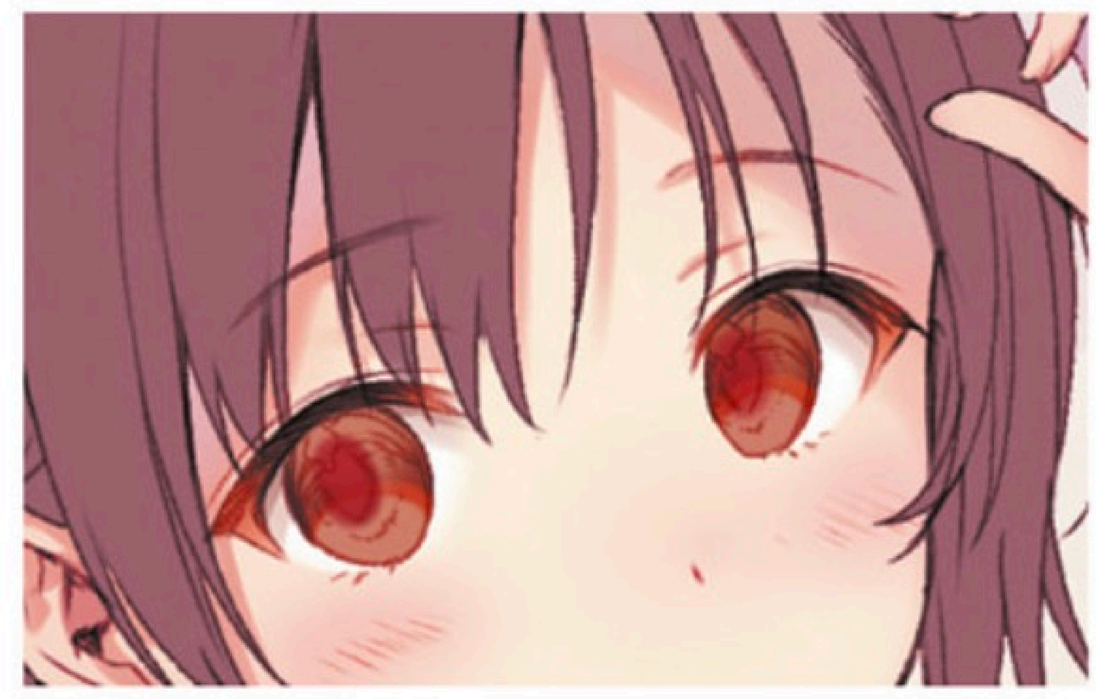
白目とまつげをなじませる

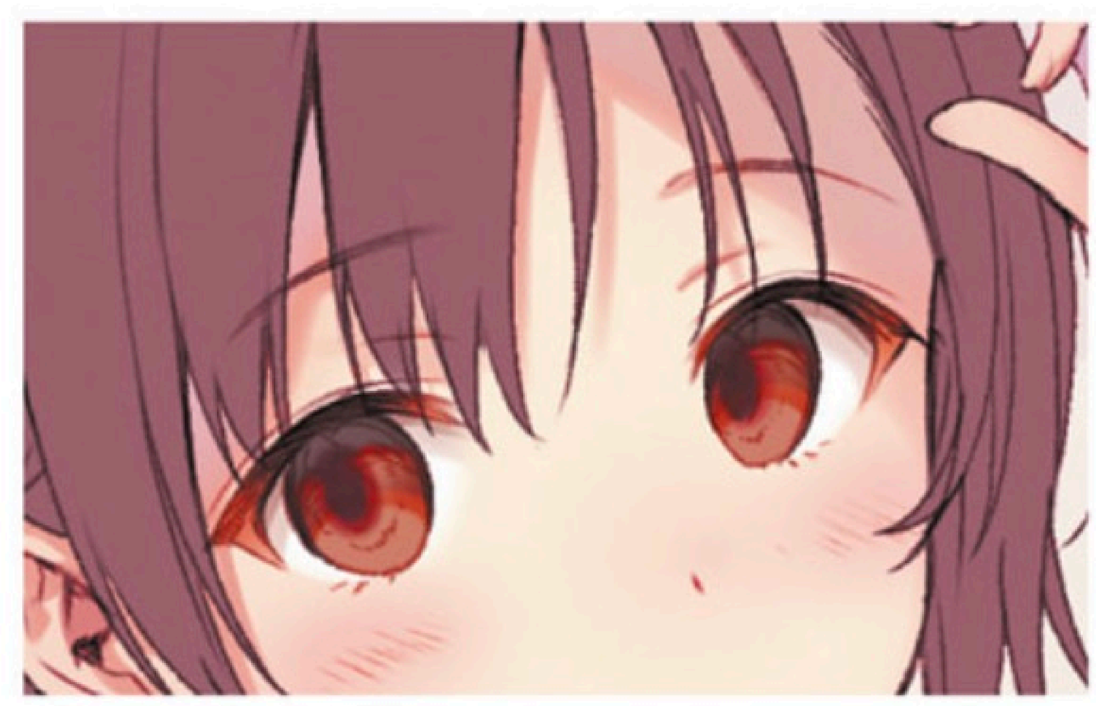
Step 3 瞳に影を落とす

ざっくりと瞳に影を落とします。

まずは新規レイヤーを作成して下塗りにクリッピング後、瞳の中央にそれぞれ卵型を描き込んで、瞳孔を表現しました❶。ここからさらに[乗算]レイヤーなどを加えてつつ、瞳の上方に行くほど暗くなるように塗り重ねていきます❷❸。描画色についても適宜変更しながら、また明暗だけでなく彩度にも変化をつけた色選びを心がけつつ塗り進めましょう。目の立体感を強調し、さらに色の深みも強めていくよう作業しています。


❶ 卵型を描く


❷ 暗い部分を塗っていく


❸ さらに深い色を重ねる

Step 4 ハイライトを足す

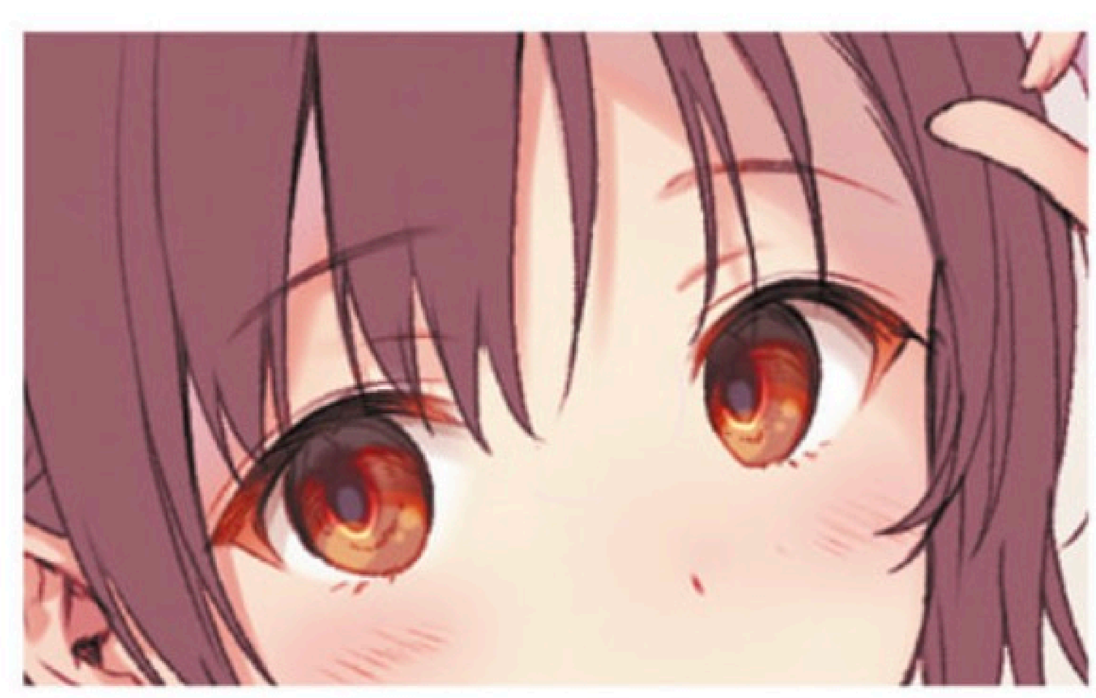
ハイライトを加えます。

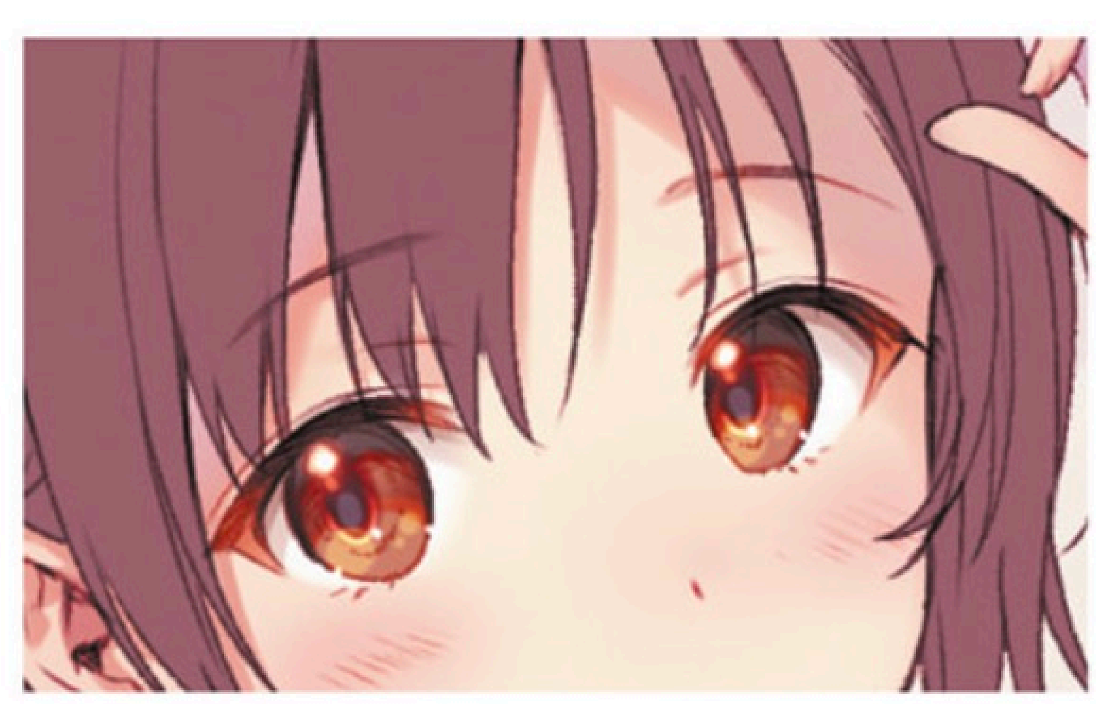
線画の上の階層に新規レイヤーを作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定します。

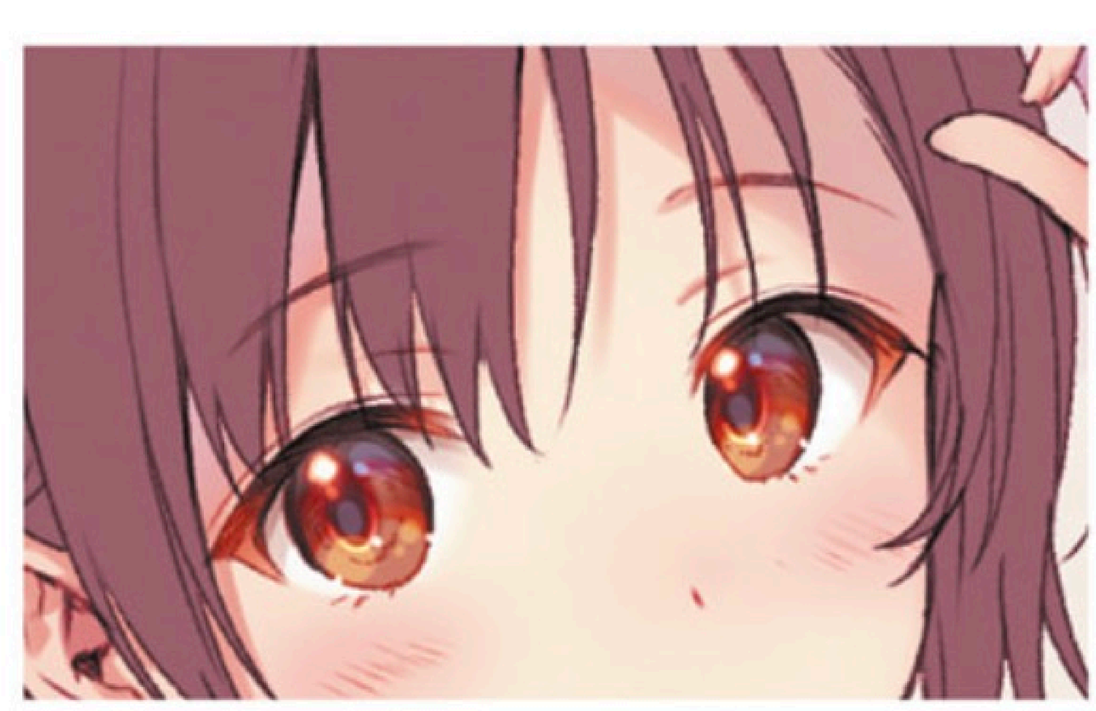
まずは、瞳の下方と瞳孔部分にうっすらと明るい色を入れて、映り込みを表現しました❶。

その後、一番強いハイライトを加えます。光源を意識しながら両目に一箇所ずつ大きい丸を置きます。さらに瞳孔の下方を少しなぞり、瞳部分の輪郭線にも小さく点を打ちます❷。

最後に瞳の上方、暗色部分に少しだけ別の色を入れて、質感をより高めます。合わせて口も彩色すれば、顔の完成です❸。


❶ うっすらと写り込みを描く


❷ 強いハイライトを入れる


❸ 別の色を加える

フカヒレ

Part 5

髪を塗る

ツヤのある髪の毛を塗っていきます。髪を塗り重ねる際は、毛の流れと光源を意識して、色を乗せていきましょう。ツヤ感を強調するために、合成モードも活用します。

Step 1 塗る前の準備

髪の彩色に入る前に、ツールや塗りの方針を説明しておきます。

現状の下塗りを置いた状態❶から塗り重ねていき、参考のイラストの状態まで近づけていきます❷。髪の毛は基本的に縦方向に流れるので、色を塗るときも髪の流れる方向を意識して塗っていきましょう。

また、髪の毛の塗りに際し、オリジナルのブラシ「水彩にじみ」を設定しておきます❸。キャラクターの塗り込みはほとんどこのブラシで行なっていますが、Part3で紹介したブラシ「ふわ」も適宜併用しています❹。



❶ 下塗りの状態



❷ 参考画像



❸「水彩にじみ」設定



❹「ふわ」設定

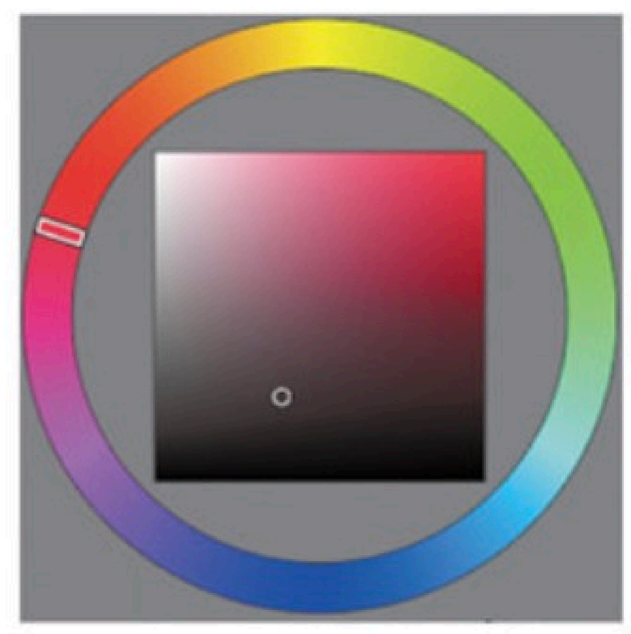
Step 2 髪に影を入れる

まず、髪の毛の下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、クリッピングしておきます。合成モードは[通常]のまま、髪の毛にツヤ部分を抜くように、髪全体に色を重ねていきます❶。この際、先ほど紹介した「水彩にじみ」ブラシを使用しています。

さらに作成した影色のレイヤーを複製し、合成モードを[乗算]に設定します。色を濃くしたい部分を残して[消しゴム]ツールで消していき、濃淡を調整したら、複製元のレイヤーと統合します❷。



❶ 髪に影を入れる



影に使用した色



❷ 影色を濃くする

Step 3 ツヤと毛先を調整する

光源の逆側に位置するツヤに、青系のブラシを塗り重ねて、色味に変化をつけていきます。新規レイヤーを作成し、下塗りにクリッピングしたら、画面右方の髪ツヤに、うっすらと青を入れていきます。

さらに、新規レイヤーを作成し下塗りにクリッピング後、合成モードを[スクリーン]に設定します。そして顔に近い前髪の毛先などに、肌色〜オレンジ色でほんの少しブラシを入れておきます。これで毛先に肌が透けているように見せることができます❶。

そこからまた、髪のツヤのエッジをブラシで削ったり足したりして、色味の強弱を調整します。髪の毛の濡れた質感を表現するために、より濃いツヤを加えて、髪の毛の厚みで影になる部分も描き足します。

最後に、光源に近い画面左側の後頭部を、より明るい色で塗り重ねます。加えて、顔の右側の毛束にも少し明るい青系の色を乗せて、光の回り込みを表現します❷。



❶ ツヤに青を、毛先にオレンジを足す



❷ ツヤを調整する

Part 6

スカートを塗る

スカートは、まず最初にチェック柄を描き込んで、その上から色を塗っていきます。プリーツの重なりや、座ったときにできるシワの形を考えながら塗り重ねましょう。

Step 1 チェックを描く

今回も元になったキャラクターを確認しながら塗っていきます❶。制服のチェックスカートを履いているイメージですので、最初にチェック柄を描き込んでいきます❷。

まずはスカートの下塗りに新規レイヤーをクリッピングし、赤い太線を引いていきます。縦線はスカートの折り返しに沿って放射状に、横線はスカートの広がりに合わせて引きます。また縦線と横線が交差してできる四角形は、少し色を明るくしておきます。

その上から、赤線の中心を通る白い線と、赤線の両側に一本ずつ線を引いていけば、チェック柄の完成です❸。



❶ 参考画像



❷ 下塗りの状態



❸ チェック柄を完成させる

Step 2 影を入れる

プリーツスカートに影を入れていきます。

新規レイヤーを作成、下塗りレイヤーにクリッピング後、合成モードを[乗算]に設定し、影を描いていきます。この際、紫系の描画色を使用しています。

影を入れる際もスカートの広がりと、プリーツの重なりを意識して色を置きます、また、濡れて少し肌に張り付いている感じを表現したいので、特に太もも部分などは、通常よりもシワの形を細かく入れていきます。座ったときにどのようなシワができるかよく考えながら、あるいは写真などの資料を確認しながら描画して、シワの形状に説得力を持たせましょう。





影とシワを描き込む

Step 3 明るい面を塗る

プリーツスカートの一部に明るさを足します。

本来、プリーツスカートの生地は厚みがあるので、肌は透けません。しかしここでは画面に透明感を出すために、明るい色を入れていきます。新規レイヤーを作成し、下塗りにクリッピングしたら、光の当たる面を意識しつつ、オレンジ系の色を乗せていきます。具体的には、特にスカートの輪郭付近や、左側を明るくしていきます。



明るい面を描き込む



濡れて透けたブラウスを描く

雨に濡れて透けた薄い生地は、見た目にもわかりやすい質感表現です。透け感に説得力を持たせるためにも、レイヤーを細かく切り替え塗り重ねながら、細部までこだわって作業しましょう。

Step 1 ブラウスを塗る

白のブラウスを塗り進めていきます。薄い生地のブラウスが、濡れて透けている様子を表現しましょう。

まずブラウスの下塗りレイヤーの上に、レイヤーを新規作成してクリッピングします。クリッピングしたレイヤー上で、ブラウスの布地に透けている、体のシルエットをざっくり描き込んでいきます。この際、透けにくい箇所（胸の下など影になる箇所）は、白いまま残しておきます。

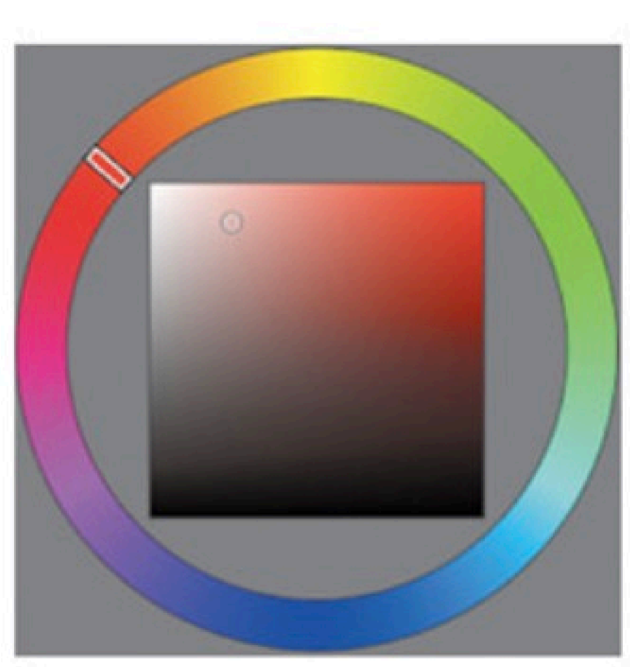


下塗り

Step up

濡れ透けの表現のために、実際にシルエットを描き込む必要がありましたが、服の下にある体の形状を意識することは、あらゆる工程で重要です。

スカートのようなシルエットのわかりづらい衣服はもちろんですが、シワがどこを起点に発生し、またどこで終わるのかなども、体の凹凸やポージングに影響を受けるので完成時に隠れて見えない箇所についてもイメージをしておきましょう。



シルエットの色



体のシルエットを描く

Step 2 下着を描き込む

下着を描き込んでいきます。

新規レイヤーを下塗りにクリッピングし、まずはざっくりと下着の形状を描き込んでいきます。カップもある程度ディティールを詰めておくと、濡れ透けの表現にも説得力が出ます。

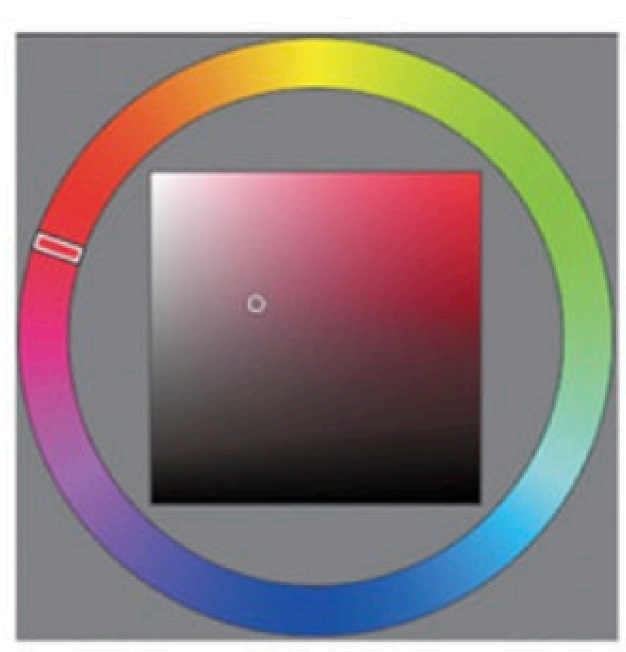
ここではピンクをベース色に、カップ部分にストライプを入れました。ストラップ（肩紐）も、うっすらとですが忘れずに描いておきます。

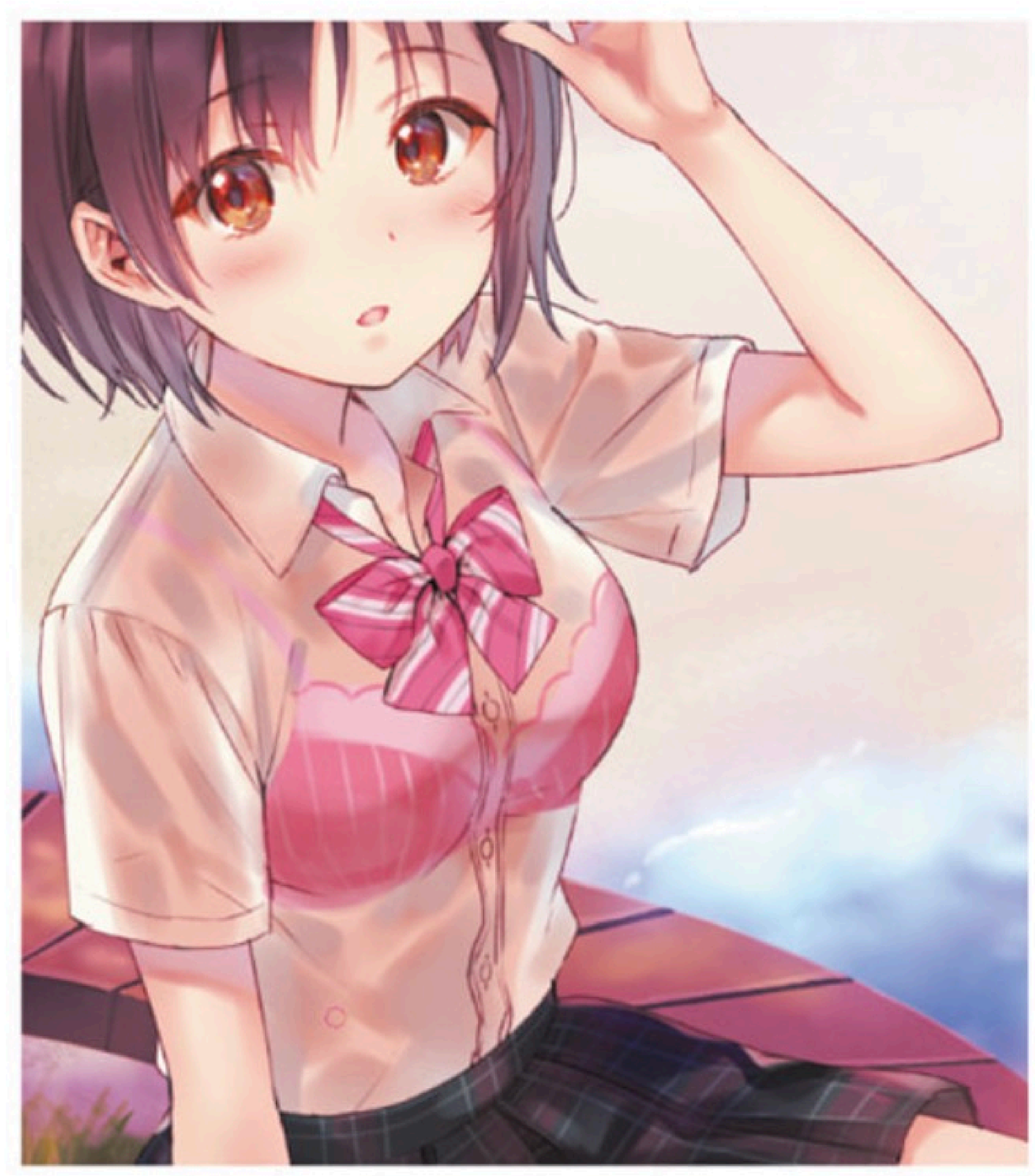

下着を描く

Step 3 シワと影を描く

服のシワと影を描き込んでいきます。新規レイヤーを下塗りにクリッピングし、合成モードを［乗算］に設定します。ここにざっくりと影を乗せます。描画色には、青みがかったグレー〜ベージュなど、色相を変化させながら塗っていきます。

ある程度は線画のシワに沿って、そこからはStep1で描き込んだ体のシルエットを意識しつつ、色を乗せます。布地が肌に張り付いている感じを大事に塗っていきましょう。

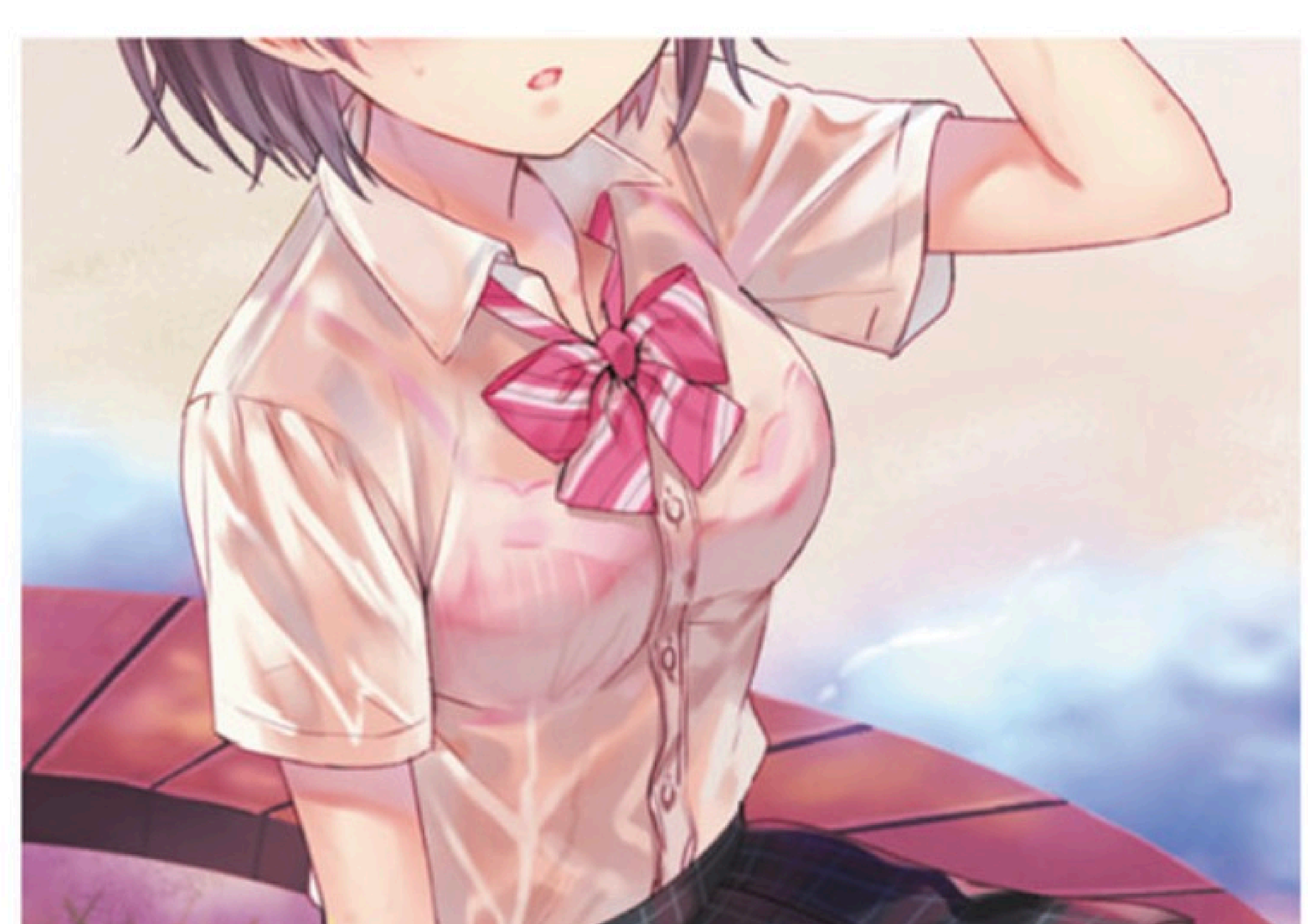

影色の一例


シワと影を描く

Step 4 濡れて透けた布地を塗る

下着の上にブラウスの色を乗せていきます。

まずは新規レイヤーを下塗りにクリッピングします。下着を覆うように、ブラウスの白を塗っていきます。布地同士が重なる部分やシワ、服に貼りつかずに浮いている部分を、特に強く白く描き起こしていくイメージです。この際下着を完全に塗りつぶして見えなくなってしまわないよう、さじ加減に気をつかいましょう。


濡れ透けの表現を完成させる

Part 7 色味を調整し仕上げる

全体の色味を調整して、イラストを完成させます。色味を調整することで、画面に奥行きを作り出し、人物に視線を集中させることができます。最後に構図を調整すれば完成です。

Step 1 水滴を描く

体の流れる水滴を描き加えます。

まず、彩色レイヤーフォルダの上に、新規レイヤーを作成しクリッピング、[乗算]に設定します。[乗算]レイヤー上に、肌の上の水の筋を描いてきます。体のラインに沿って流れ落ちていく様子を表現しましょう。頬、腕、首、脚、など、ほぼ全身に水の筋を描き入れます。

さらに上の階層に新規レイヤーを追加し、流れる水にハイライトを描き足します。加えて、毛先や体の頂点から滴り落ちる水滴の形状を描き込んでいきます。

髪のツヤ感、ブラウスの透け感と相まって、キャラクターの瑞々しさをさらに強調できました。



毛先や顎には水滴を強めに描き入れる



腕は2本の骨が交差していることを意識して、水の筋を走らせる



脚の丸みに沿って零れ落ちそうな水を表現する

Step 2 背景の色味を調整する

ここからは全体的な色調の調整や仕上げに入っていきます。全体的に少し赤みがかった画面になっていましたが、夏っぽい、爽やかな空気感を出したいと考えたため、青寄りに調整してみます❶。

まず、編集メニュー→"色調補正"のいずれかを使用して、木の影色を青紫に変更します。この際、影のキワ部分のみ赤っぽい色を残しておきましょう。

画面上部にかかっていた[スクリーン]レイヤーに切り替え、こちらも青系の色に変更しました。これで画面全体の色味が変わりました❷。

色調補正の方法について、使いやすいもので構いませんが、"トーンカーブ"や"カラーバランス"などの使用が適当だと思います。



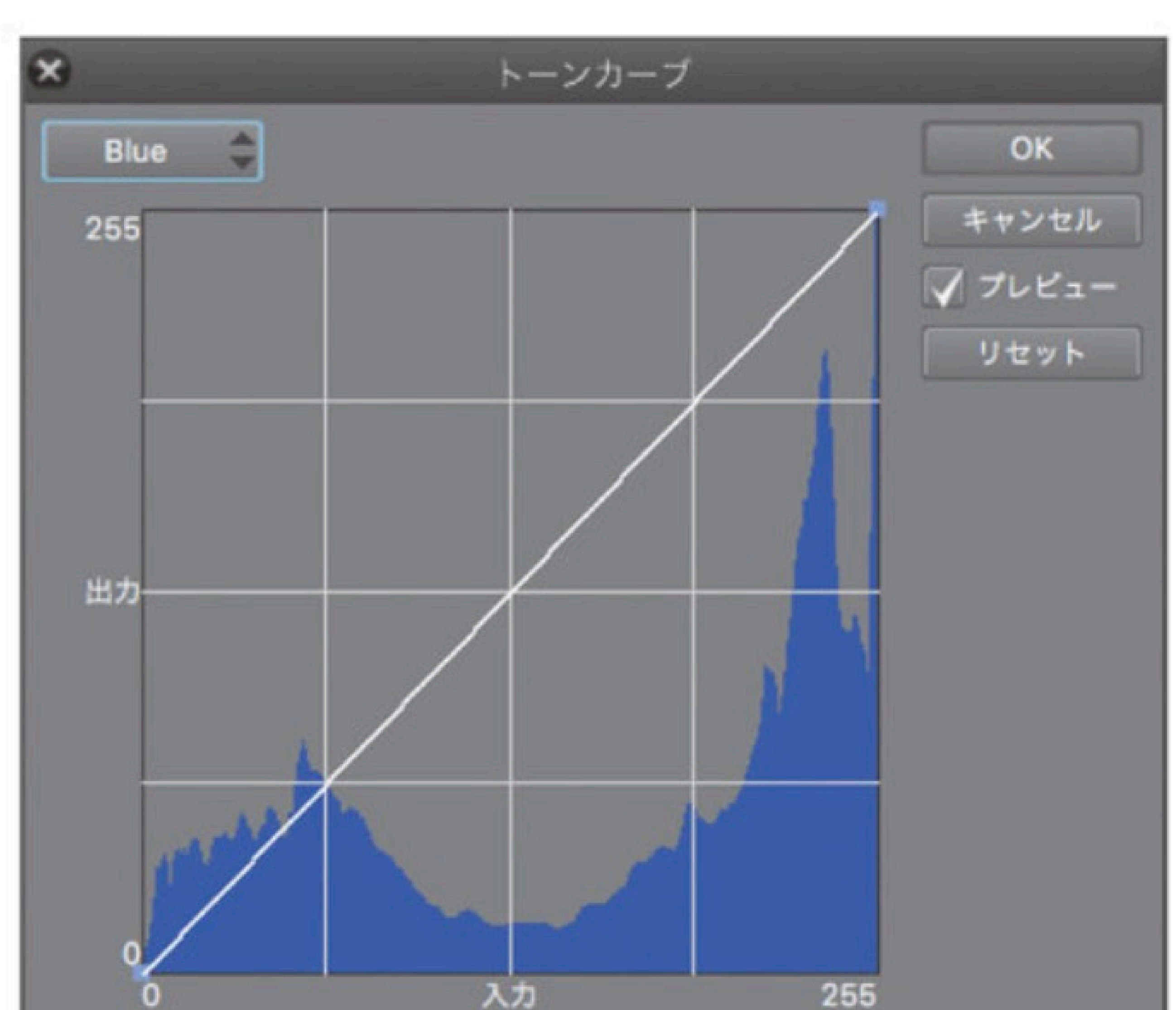
❶ 調整前。画面が赤っぽい



❷ 全体を青っぽく調整



"カラーバランス"は色域ごとに細かく調整できる



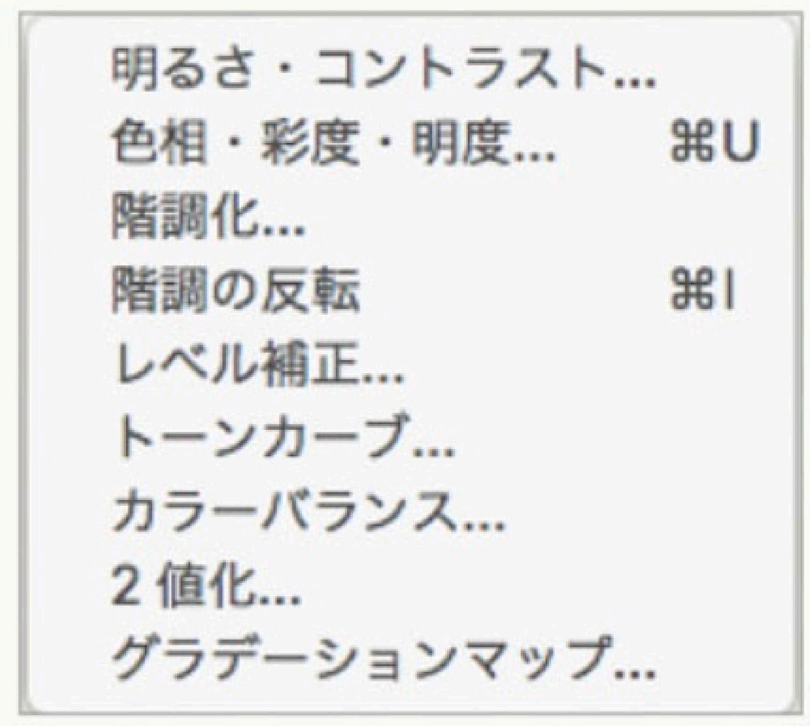
"トーンカーブ"もどの色を調整するか選ぶことができる

Step up

CLIP STUDIO PAINTの色調補正機能には、さまざまな種類があります。

代表的なものとして、明暗を調整する“明るさ・コントラスト”❶、明度だけでなく色相や彩度も合わせて変更できる“色相・彩度・明度”❷、画像のシャドウ・中間調・ハイライトのバランスを操作する“レベル補正”❸などがあります。

これらの機能は、レイヤーの合成モード（描画モード）などと同様、Adobe PhotoshopやペイントツールSAIなど、ほかの多くのペイント・レタッチソフトと共通しているので、ほとんどの場合、ツールを問わずに利用することができます。それぞれがどのような処理に向いているか把握しておくと、ほかの環境に移っても応用が利くので、一度詳しく機能を調べてみたり、自分で試してみたりすると良いでしょう。



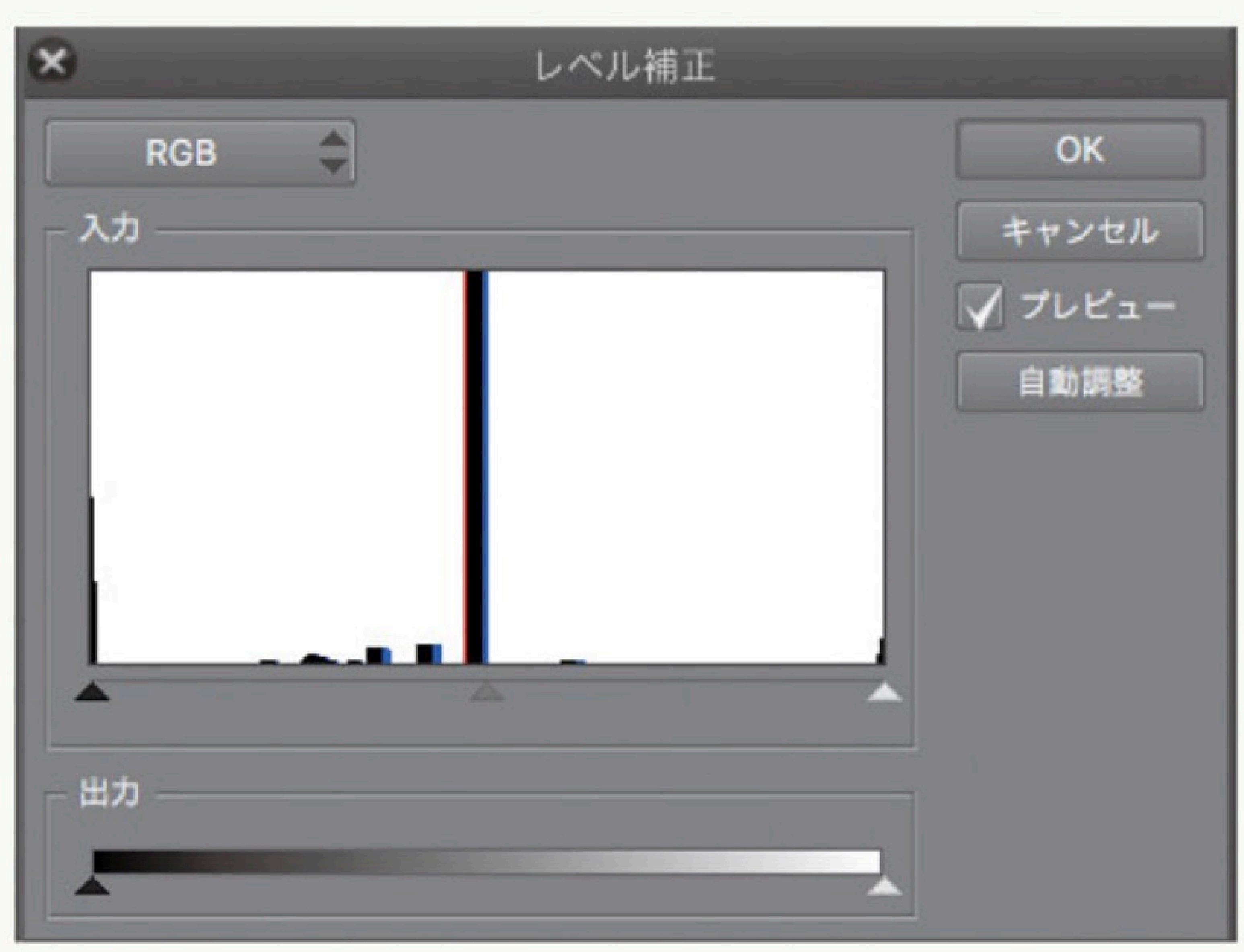
“色調補正”機能一覧



❶ “明るさ・コントラスト”



❷ “色相・彩度・明度”



❸ “レベル補正”

Step 3 焦点を調整する

イラストを見るとき、キャラクターに視線が集中するように、画面全体の焦点を調整します。

一旦引いて見ると、背景の描き込みに対し、キャラが少し埋もれてしまっていたので、キャラにピントを合わせるように効果を加えていきます。具体的には、背景全体を少しだけぼかしていきましょう❶。

この時点で、背景のレイヤーフォルダを複製し、複製フォルダを統合しておきます。そしてフィルターメニュー→"ぼかし"などを使用して、統合した背景レイヤーをぼかしておきます。

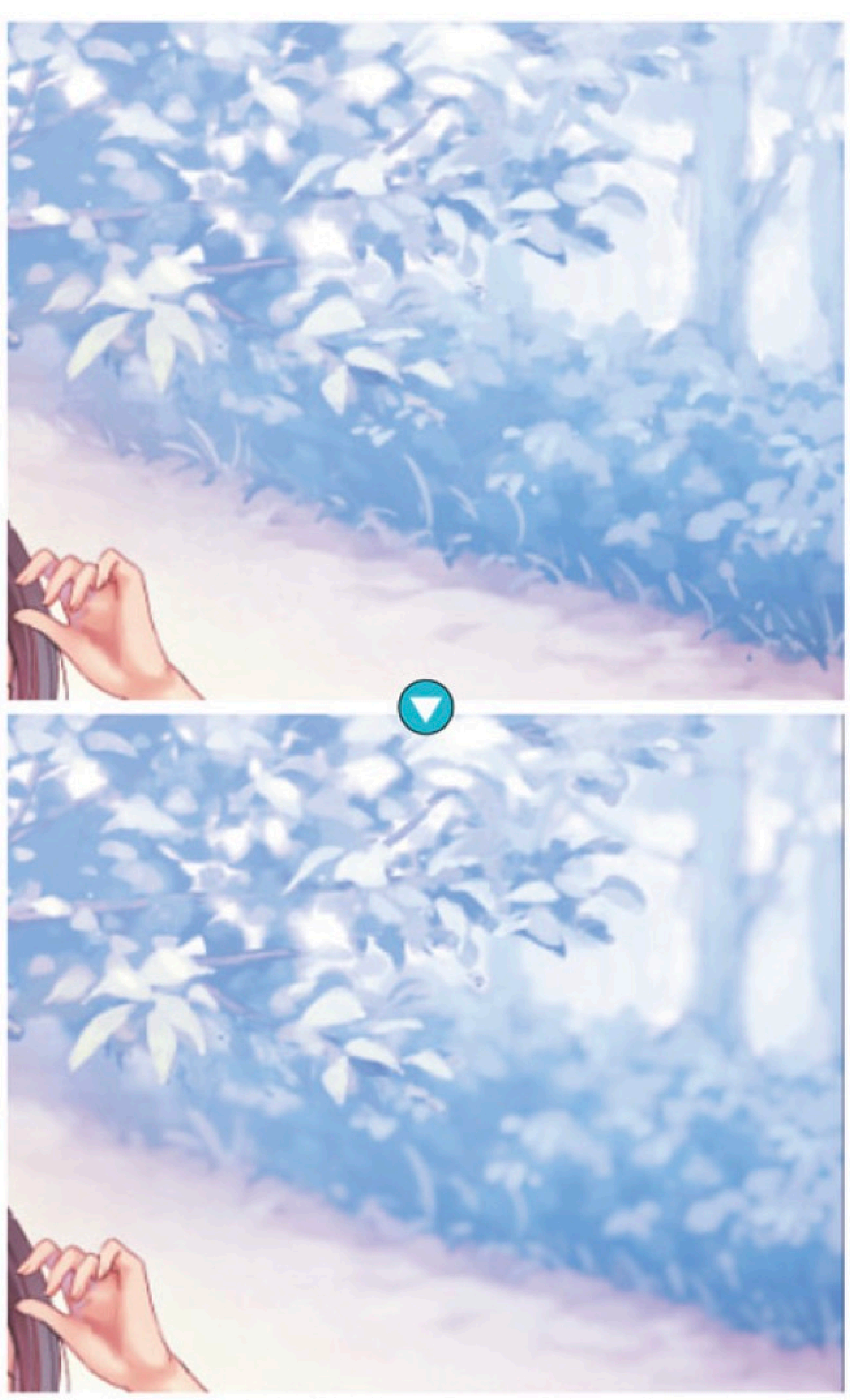
その後、画面手前部分は[消しゴム]ツールで、ふんわりと消していき、画面奥の植え込み部分だけ、上に重ねた(ぼけた)レイヤーを残しておきます❷。

これで遠景(画面奥)だけぼやけたように見せることができ、画面に奥行きを出しつつ、画面手前のキャラに視線を誘導できるでしょう❸。

フカヒレ



❶ この後、一旦背景全体をぼかす



❷ 植え込み部分だけぼけを残す



❸ 画面の奥行きを強調する

Step up

Step3で、背景をぼかすことによって、擬似的にキャラクターにピントを合わせる処理を施しましたが、実際にカメラなどで撮影する際、ピントの合っている範囲のことを「被写界深度」と呼びます。

実際に写真を確認してみましょう。❶では果物やビンなど、静物に対してはすべてピントが合っています、一方で背景にはピントが合っておらず、ボケボケで何があるのか確かめることはできません。

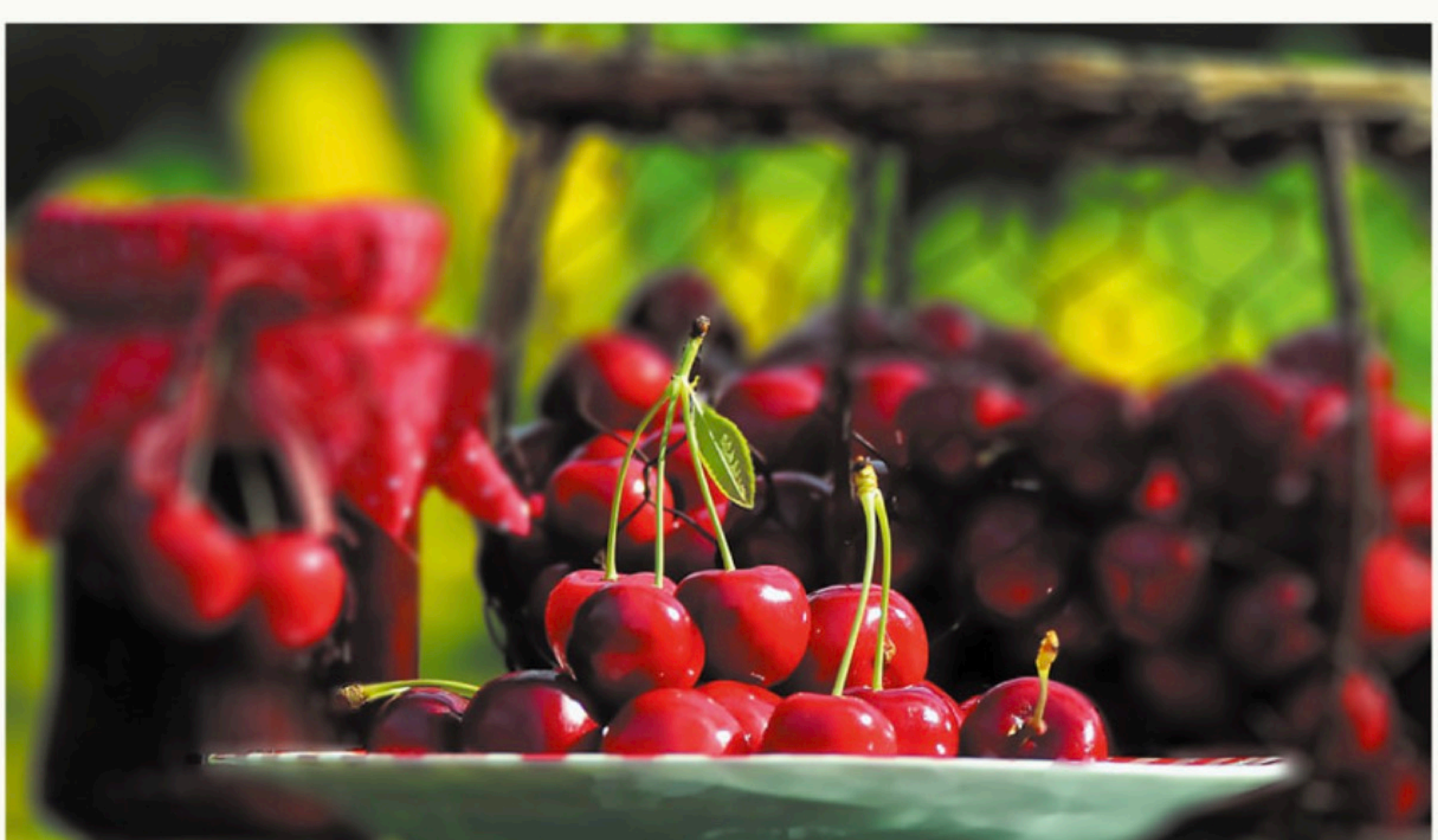
❷はさらに画面中央の皿だけにピントを合わせました。先ほどまで皿と同じようにピントの合っていたビンやカゴは、すっかりボケてしまっています。先ほどよりピントの合っている範囲が狭くなっているからです。

ピントの合っている範囲が狭いことを、被写界深度が「浅い」といいます。被写界深度が浅いと、画面にあるものすべてを確認することが難しくなる一方で、特定の箇所に視線を集中させることができます。被写界深度をコントロールすることによって、画面の中に「主役」を作り出すことができるのです。

このように写真に用いられる技術や演出手法は、イラストにも応用することができます。先ほどのように「擬似的に」再現することによって、その効果も同様に再現されるでしょう。



❶ 全体にピントが合っている



❷ 中央の皿にピントが合っている

Step 4 キャラに木の影を落とす

キャラクターに木の影を落とします。
Part3(P.022)で作成したまま非表示にしていた、キャラクターにかかっている木の影のレイヤーを表示します。現状の画面の色味に合わせて、木の影も色調補正をかけたり、レイヤーの不透明度を調整しておきます。





レイヤーを表示して色味を調整する

Step 5 木漏れ日を表現する

キャラクターにかかる木漏れ日の光を描き込みます。
新規レイヤーを作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定します。そしてキャラクターにかかる木漏れ日の光を描き込んでいきます。背景の木の幹などにも、輪郭近くに少し明るい色を描き込みました。



木漏れ日を描き入れる

Step 6 キャラクターを仕上げる

キャラクターの仕上げ作業に入ります。

まず、よりキャラに視線が集まるように、顔の左下、輪郭近くにハイライトを加えます。さらに新規レイヤーを作成し、合成モードを[スクリーン]に設定、瞳に明るい色を加えました❶。

これでキャラの仕上げは完了です。

ここまできたら、最後に改めて画面全体を引いてみて、ほかに修正すべき点はないか、気になるところはないか、よくよく確認しておきましょう❷。





❶ 顔の輪郭にハイライトを、瞳に明るい色を入れる



❷ 全体を確認し、修正点を洗い出す

Step 7 構図を調整する

最後に、イラストの構図を調整します。

Part1（P.013）でも書いた通り、このイラストは後から構図を調整できるように、本来の仕上がりより大きめにキャンバスを作っています。そのため、一通り作業が終わったら、最後に現状のイラストから仕上がりサイズにトリミングする必要があります。

まず、ここまでの作業データをのレイヤーを、一旦すべて統合しておきます（ここで上書き保存してしまわないように注意しましょう！）❶。

次に、B5判＋塗り足し3mmのキャンバスを新規作成して、先ほど統合した画像をコピー＆ペーストします。その後、統合した画像を縮小、移動を行いつつ構図を確定させます。イラスト全体の奥行きや、キャラクターの印象を損なわないように、慎重に構図を決めましょう。縮小と移動が完了し、構図が確定したら完成です❷。



❶ レイヤーを統合する



❷ 構図を確定し完成

Making 2

咲良ゆき

Title | 幼馴染の彼女


GEORGIA
Bland
コーヒー

キャラ魅せ

Technique









Sakula Yuki's Comment

今回は「寒さと空気感」の表現にこだわって制作しました! 効率の良い塗り方や手順ではないかもしれませんが、私なりのやり方で表現させていただきました! 寒い雰囲気ならではの女の子の可愛さが伝わったら嬉しいです。

Making 2 咲良ゆき

冬の日の寒さと空気感を表現する

本章では「寒さ」を表現する具体的な方法を紹介します。目に見えない「寒さ」は表現が難しく思えますが、キャラクターの見せ方を工夫することで、周囲の空気感まで作り上げることができます。

▷ 制作環境

OS Windows8.1 64bit
CPU Intel® Core™ i5-7600
メモリ 16GB
タブレット Cintiq 13HD
モニター FlexScan 24.1 インチ
ツール CLIP STUDIO PAINT EX

▷ 制作過程

Part 1 本格的に塗る前に ⇒ P.044
Part 2 肌を塗る ⇒ P.048
キャラ魅せ 肌に赤みを加え、寒さを表現する ⇒ P.050
Part 3 髪を塗る ⇒ P.052
Part 4 瞳を塗る ⇒ P.056
Part 5 タイツを塗る ⇒ P.058
Part 6 ジャケットを塗る ⇒ P.060
Part 7 スカートを塗る ⇒ P.062
Part 8 マフラーと小物を塗る ⇒ P.064
キャラ魅せ やわらかい線を作る ⇒ P.068
Part 9 背景を描く ⇒ P.070
キャラ魅せ 全体の雰囲気を整える ⇒ P.074

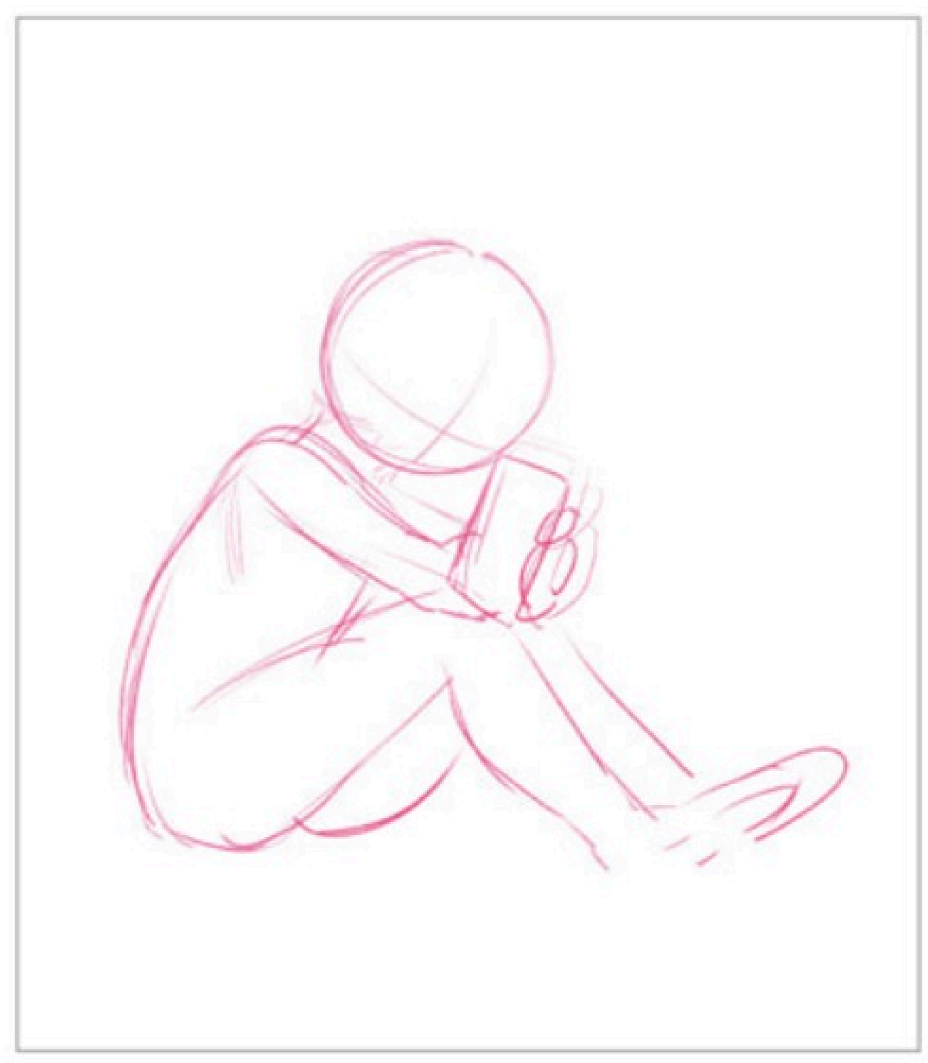
Part 1 本格的に塗る前に

まずは「寒さと空気感を表現する」というテーマから、大体の完成像をイメージします。「冬」「ふんわりした感じの女の子」「あたたかい飲み物」「赤くなった鼻」など、要素が掴めてきたら、実際に描き起こしてみましょう。

Step 1 ラフを起こす

CLIP STUDIO PAINTを起動後、B5サイズで新規キャンバスを作成し、ざっくりと「寒い季節にあたたかい飲み物を差し出す女の子」のイメージでアタリを作ります(「レイヤー1」) ❶。ポーズが決まったら「レイヤー1」の不透明度を下げ、上の階層にレイヤーを1枚追加(「レイヤー2」)、顔や身体を描き込みます。背景も描き足して「木に寄りかかり、寒さで背中を丸めている」シルエットができてきました❷。

ここで編集メニュー→"変形"→"拡大・縮小・回転"を使い、人物をぐっと拡大しメインに見せる構図にします❸。さらにもう1枚、上の階層にレイヤーを追加(「レイヤー3」)、服や小物を描き加えます❹。この際「レイヤー1」は非表示、「レイヤー2」は不透明度を下げておき、ある程度描き込んだら「レイヤーフォルダー1」にレイヤーをまとめました。


❶ アタリの線は赤くする


❷ アタリに沿って顔と身体を描き込む


❸ "拡大・縮小・回転"で細かく調整する


❹ さらに赤い線で服などを描き足す



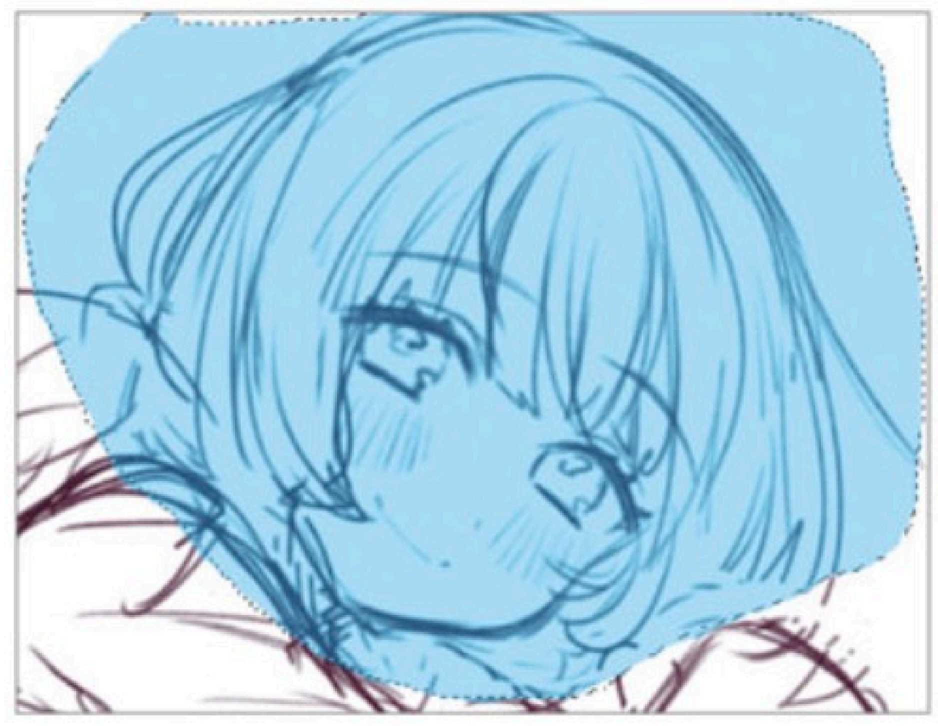
現在のレイヤー構成

Step 2 ラフを元に下描きをする

ラフを元に下描きを作っていきます。まずレイヤーフォルダー「フォルダー1」の不透明度を下げ、上の階層に「フォルダー2」を作成、「フォルダー2」内に新規レイヤーを作成後、[鉛筆]ツールで描き込んでいきます。顔だけはラフの時点でかなりしっかり描き込んでいたので、下描きとして流用します。[投げなわ選択]ツールで大まかに顔の部分を指定し、「フォルダー2」内にコピー＆ペーストします❶。

段々と作業が細かくなっていきますが、[ナビゲーター]パレットや、編集メニュー→“回転・反転”を使用するとより快適に作業できます❷。

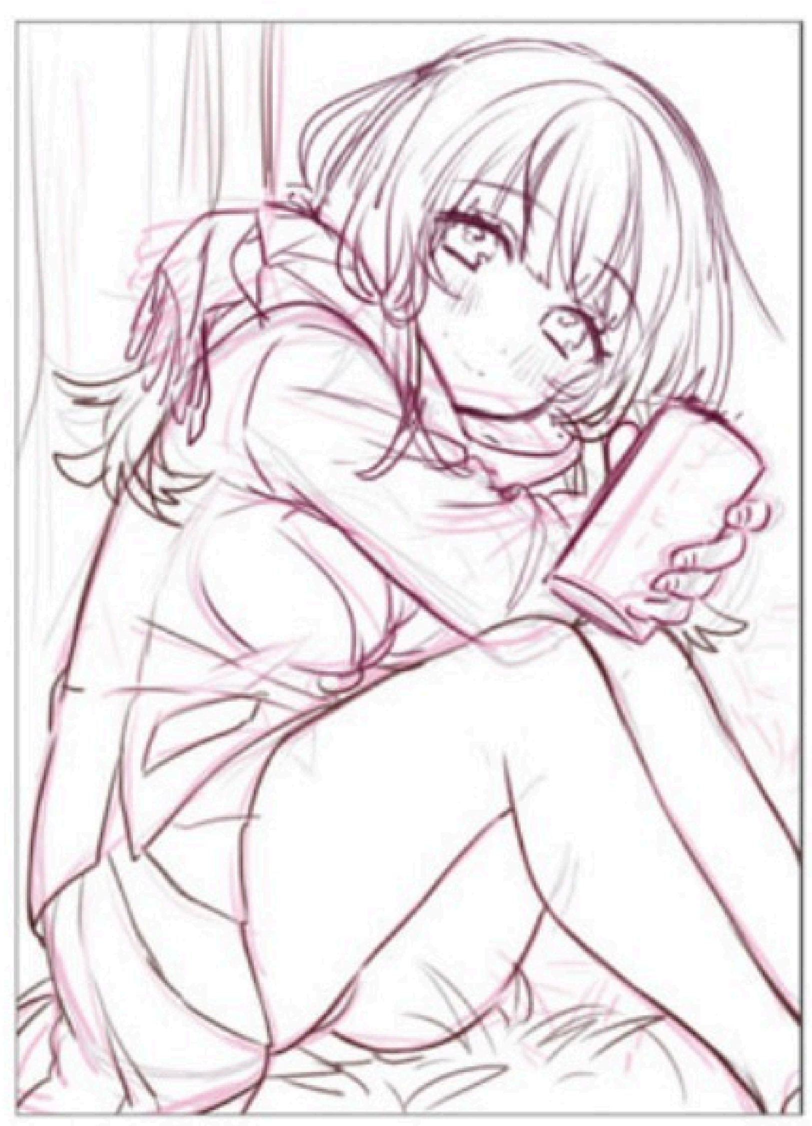
> *Memo* [ナビゲーター]パレットではキャンバスの拡大縮小、回転表示、反転表示などが行えます。ウィンドウメニュー→“ナビゲーター”でパレットのON／OFFが切り替えられます。



❶ ラフの顔の部分だけを流用。実際には選択範囲は点線で示されるが、図では水色で強調している



❷ 描きやすい向きで作業する



Step 3 仮着色をする

大まかな配色のイメージを作ります。下描きより下の階層に新規レイヤーを作成し、[エアブラシ]ツールや[塗りつぶし]ツールを使用して、大まかに色を置いていきます。同じ要領で、色ごとに新規レイヤーを作成し、塗りつぶしていきます。

配色のイメージを掴んだら、ここまでのレイヤーをわかりやすくまとめておきます。「フォルダー1」は「ラフ」、「フォルダー2」は「下書き」とレイヤー名を変更しました。



最終的な完成像をイメージしながら仮色を置く



現在のレイヤー構成

Step 4 線画を起こす

まずレイヤーフォルダー「ラフ」を非表示にして、「下書き」の不透明度を下げておきます。次に新規に「線画」フォルダーを作成し、[ペン]ツールで線画を描き起こします。この際[ペン]ツールの設定も使いやすいよう調整しています。

線画作業は、顔周りや小物、服の細かい部分は細い線を、外側や身体全体の輪郭部分は気持ち太い線を意識して引いていきます。人物に加えて小物や細かい部分、背景にも軽く線を入れておきます。



瞳からペンを入れる



強弱を意識して線を引く





使用したペンの[ツールプロパティ]

Step 5 線を微調整する

CLIP STUDIO PAINTでは、一度引いた線の太さを調整することが出来ます。[線修正]ツールを選択、[サブツール]を「線幅修正」、[ツールプロパティ]を「指定幅で太らせる」に設定します❶。これで任意の箇所をなぞっていくと、線が太くなります❷。ここでは人物全体の外側の線だけを太くしました。



❶「指定幅で太らせる」の値は0.2に設定



❷ 外側の線をなぞる



線画が完成した

Step 6 下塗りをする

塗り分けに入る前に、「ラフ」「下書き」を非表示にします。その後新規レイヤーフォルダー「全部」を作成し、その中に「線画」フォルダーを格納します。また「全部」の中に新しく「色」フォルダーを作成しました。

ここから「色」フォルダー内にパーツごとにレイヤーを作成し、ベースとなる色を置いていきます。線画に沿って隙間なく塗りつぶしましょう。

はじめから肌のような明るい色を置こうとすると、キャンバスの色（「用紙」レイヤーの色）と見分けづらく、塗り残しが出やすいため、最初は暗い色を仮に塗ると良いでしょう❶。その後対象レイヤーに「透明ピクセルをロック」を適用すれば、既に色の塗られている箇所にのみ描き込みできるようになるので、本来の色で塗りつぶしてしまいましょう❷。

同じ要領でレイヤーを追加していき、下塗りが完了しました❸。ここから本格的な着色作業に入っていきます。



着色前のレイヤー構成。今後は「全部」内で作業する



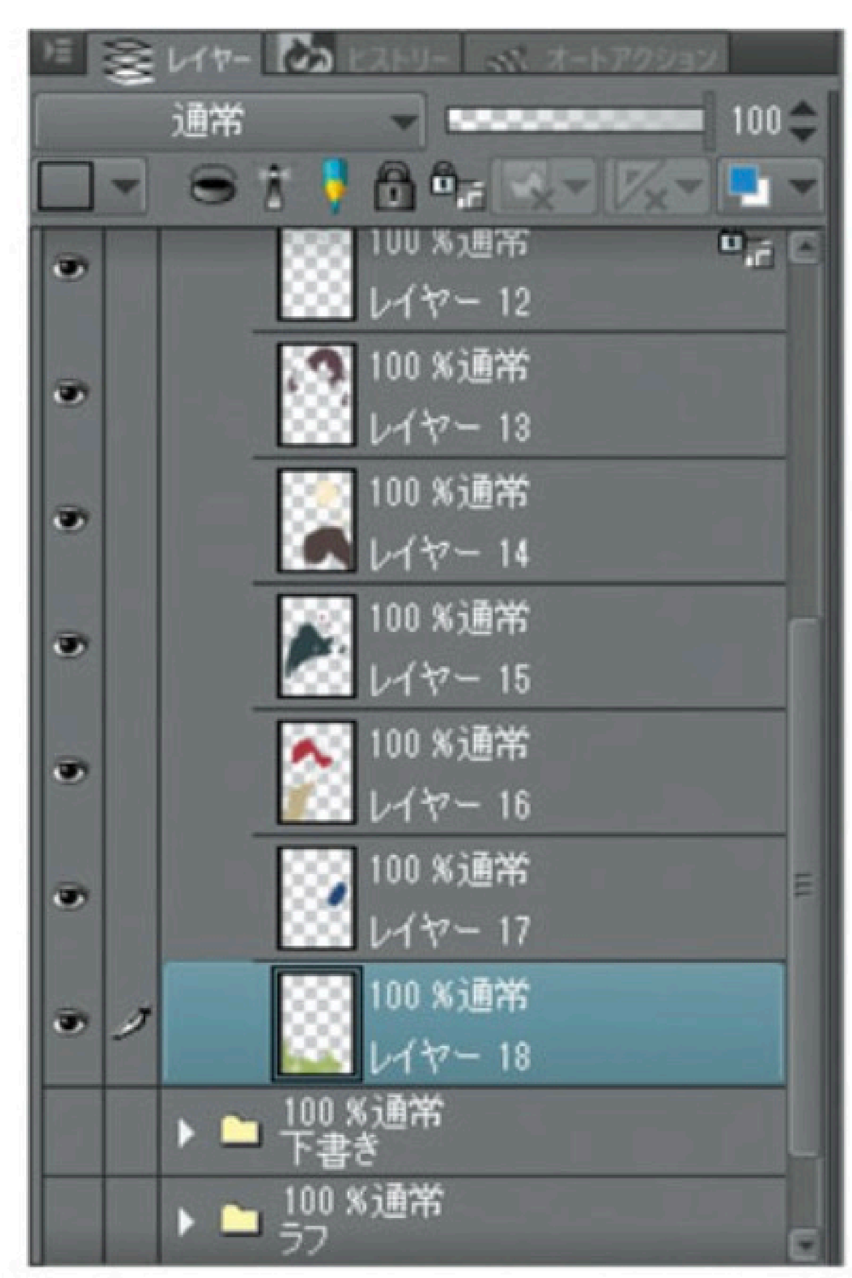
❶ はじめは暗い色を置いておくとわかりやすい



❷ 「透明ピクセルをロック」後、肌色で塗りつぶす



❸ 大まかな塗り分けが完了した



「レイヤー12＝まつげ」
「レイヤー13＝髪」
「レイヤー14＝肌・タイツ」
「レイヤー15＝上着」
「レイヤー16＝マフラー・スカート」
「レイヤー17＝缶」
「レイヤー18＝背景」

Part 2 肌を塗る

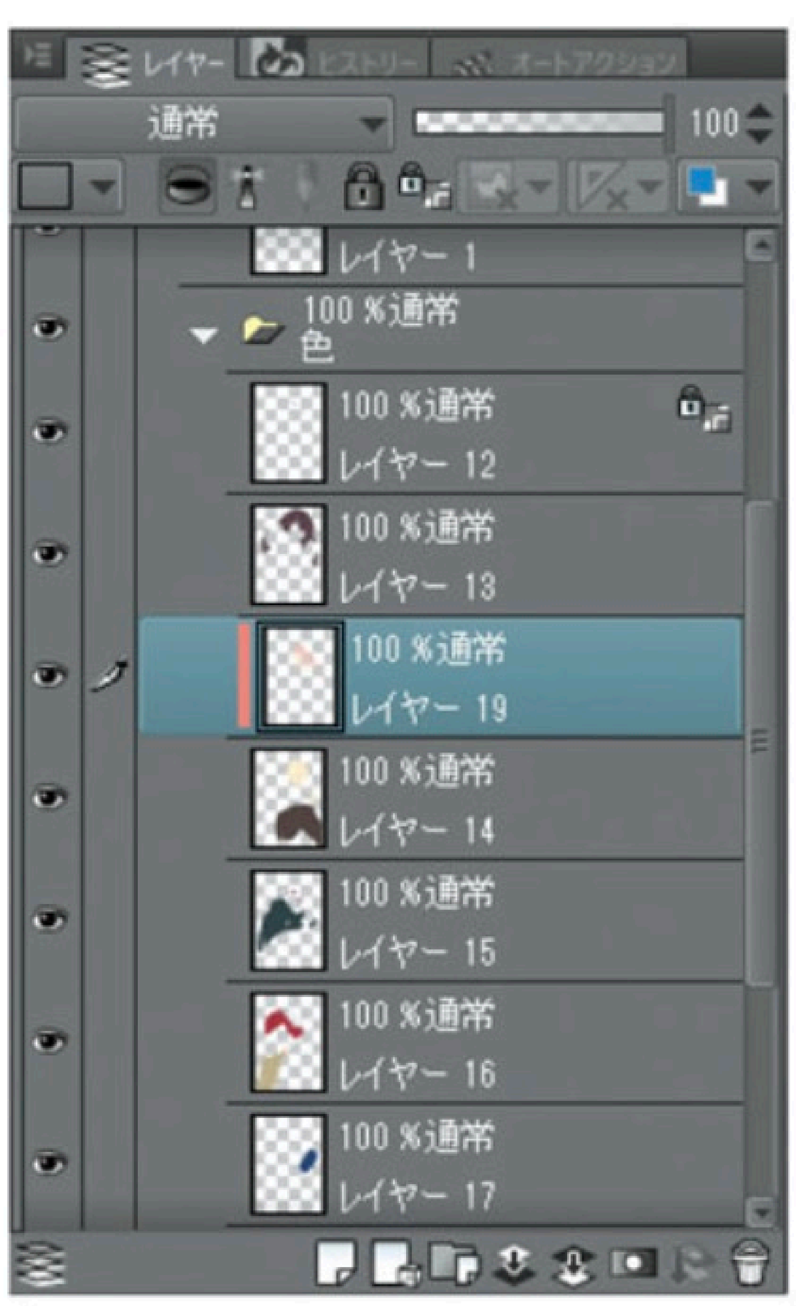
ここからは本格的な着色作業に入っていきます。まずは肌に入れる影やハイライトについて説明します。また作業の手順が前後しますが、次の見開きでは肌に赤みを加えて寒さを表現する方法を紹介します。

Step 1 ハイライトを入れる

ここからは、下塗りしたレイヤーにクリッピングして影などをつけていく作業になります。今回は「肌」→「髪」→「目」→「服」→「小物」の順で塗ります。

早速肌のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、レイヤーメニュー→"レイヤー設定"→"下のレイヤーにクリッピング"を選択します。これで下塗りのレイヤーの範囲から、塗りがはみ出してしまうことはありません。クリッピングしたレイヤーに「Gペン」で、鼻の頭に白色でハイライトを入れます。肌のやわらかさを意識しつつ、くっきりと白を入れました。角度によっては、この時点で輪郭や唇にハイライトを入れる場合もあります。

> *Memo* クリッピングしたレイヤー(上の階層のレイヤー)では、クリッピングされたレイヤー(下の階層のレイヤー)で描画されている範囲にしか描き込むことはできません。はみ出しを防ぎたいときに活用します。



クリッピングしたレイヤーに描き込む



[サブツール]は「Gペン」を使用



「Gペン」の[ツールプロパティ]。アンチエイリアスをデフォルトの「中」から「弱」に変更



ハイライトに白を入れる

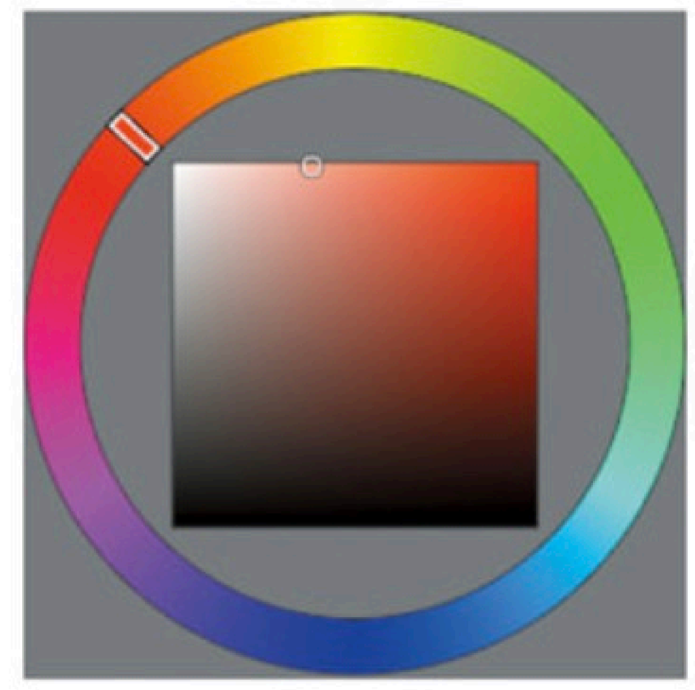


図では既に頬が紅潮しているが、こちらについてはP.050で説明する

Step 2 薄い影を入れる

ここからは、おもに[筆]ツールで肌の影を落としていきます。さらにレイヤーを追加してクリッピングします。

まずは顔周りから塗っていきます。[筆]ツールの「濃い水彩」で1段階目の影を落とします。髪の毛から落ちる影、まぶた、鼻や唇など、細かいところまで塗っておきましょう。



1段階目の薄い影は、血色の良さそうな色を選ぶ



[筆]ツールと[エアブラシ]ツールでほとんど塗りを済ませてしまう

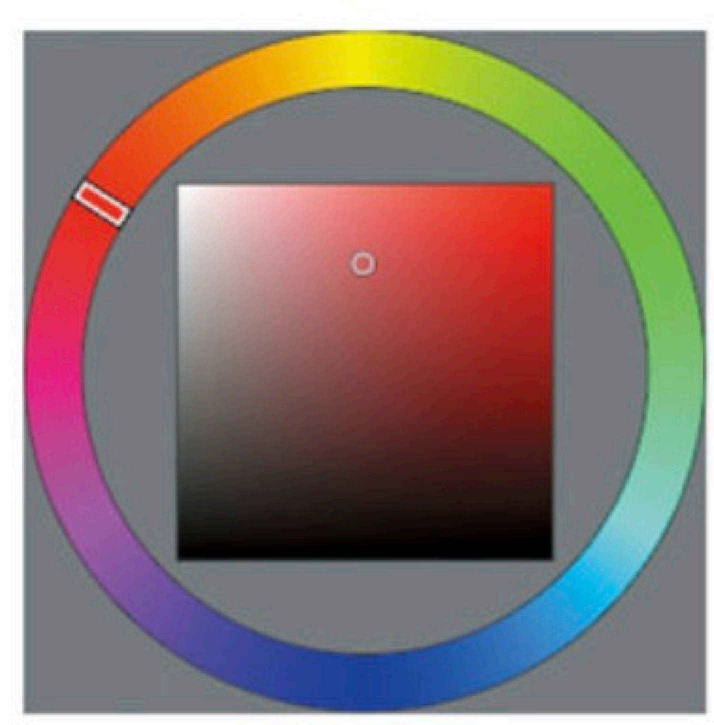


髪の毛から落ちる影、まぶたの影などを細かく描きこむ

Step 3 濃い影を入れる

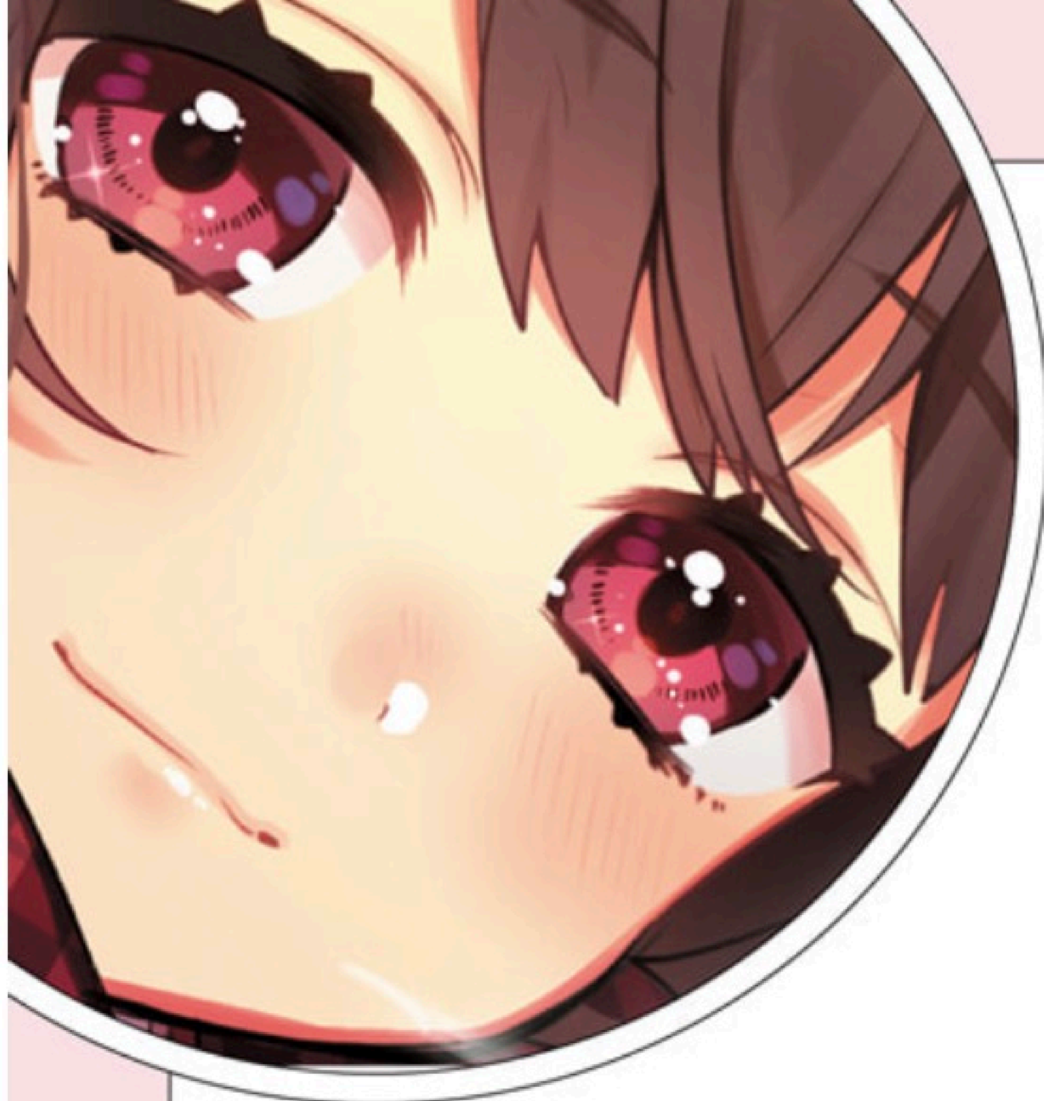
再度レイヤーを追加、クリッピングし、薄い影の上からなぞるように塗っていきます。1段階目よりは濃い色を選び、影が下に伸びるにつれて気持ち薄くしていくような感じで塗ります。

また、鼻と同じように爪にもハイライトを入れます。爪は固いのでくっきりと描ける[ペン]ツールで入れました。



肌のやわらかさを残すため、彩度が低くなりすぎないように色を選ぶ





肌に赤みを加え、寒さを表現する

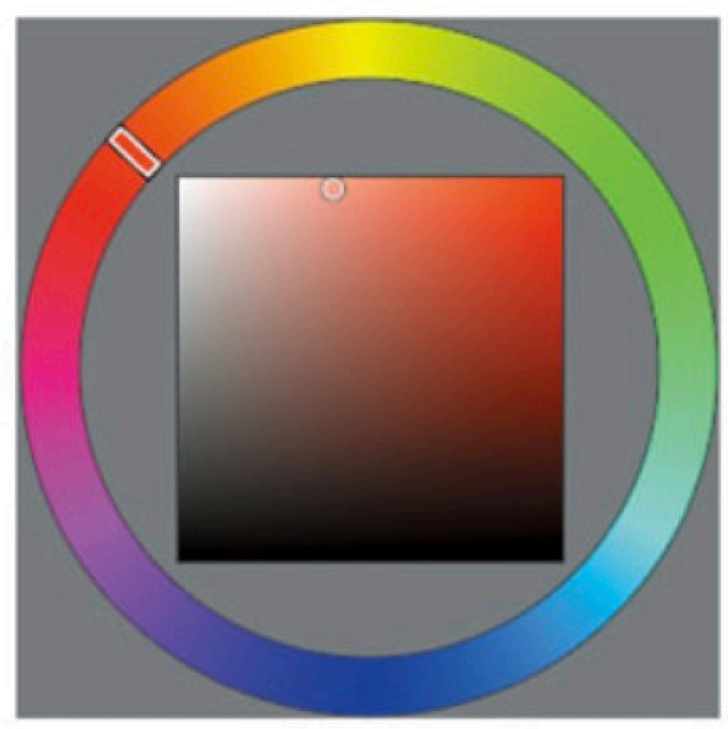
「寒さ」を表現するために、紅潮した顔や末端部位の赤みを塗っていきます。一見効果のわかりづらい、地味な作業だからこそ丁寧に仕上げます。実際の手順は前後を行き来する形になりますが、ここではまとめて解説します。

Step 1 顔の紅潮を表現する

この工程ではおもに[エアブラシ]ツールを使用します。まずは新規レイヤーを作成し、肌の下塗りレイヤーにクリッピングします。

キャンバスを適宜回転反転しながら少しずつ塗り進めていきます。肌より若干濃い色で顔の下から上へ向かってぼんやり影をつけます。色を置いているかいないか、図ではわかりにくいですが、ぼんやりした色でもキャラの表情に大きく関わってきますので、加減に気をつけて塗っていきます。

影をつけたら頬の赤みも少しずつ塗っていきます。今回は「寒さ」を表現したいので、頬の赤みは気持ち強めに塗っています。こちらもやりすぎには注意しましょう。



微妙な違いだが、影色より赤い色を選ぶ



[サブツール]は「柔らか」を使用







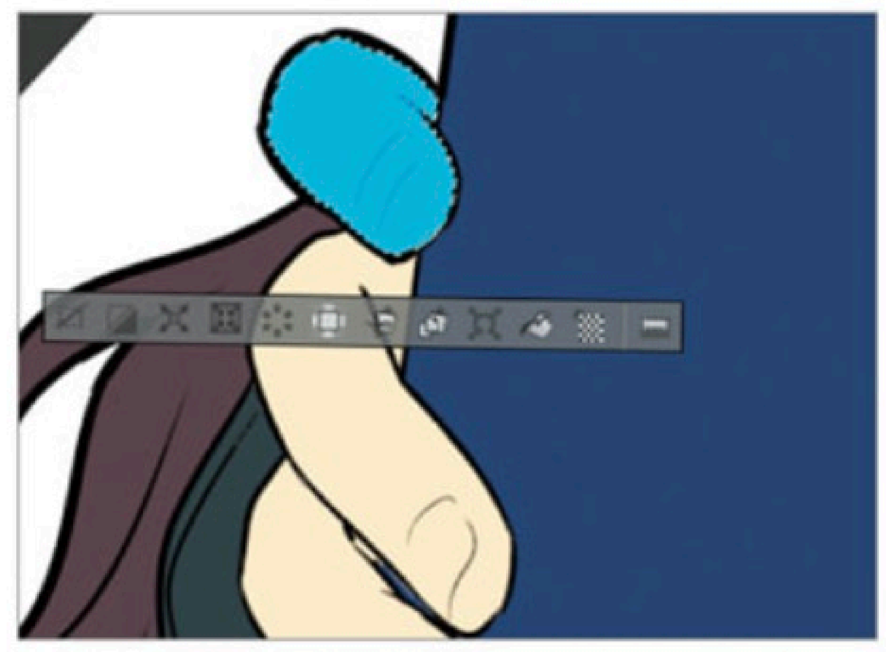
顔全体に赤みがかっているのがわかるだろうか。頬の部分は周囲に比べ強めに色を入れているが、やりすぎには注意する

Step 2 かじかんだ指先を表現する

顔と同じように、手足をはじめする末端部分もまた、露出していると寒さで赤らみやすくなります。顔に続いて、指にも色を入れていきましょう。

指先も[エアブラシ]ツールで赤みを加えていきます。指先だけに色をつけたいので、[自動選択]ツールを使用して、指を一本ずつ選択しながら、それぞれ丁寧に塗っていくと良いでしょう。やはりぱっと見ではわかりづらい、塗っているか塗っていないか微妙なものに見えますが、このような細かい作業を積み重ねが、最終的なクオリティにも影響します。

> *Memo* [自動選択]ツールには「編集レイヤーのみを参照選択」「他レイヤーを参照選択」「参照レイヤー用選択」の3種類があります。それぞれツールプロパティでも細かく設定できるので、用途に応じて調整しましょう。



[自動選択]ツールで指先を一本ずつ選択して作業。実際には選択範囲は点線で示されるが、図では水色で強調している





顔と同じように、ほんのりとした赤みを表現する

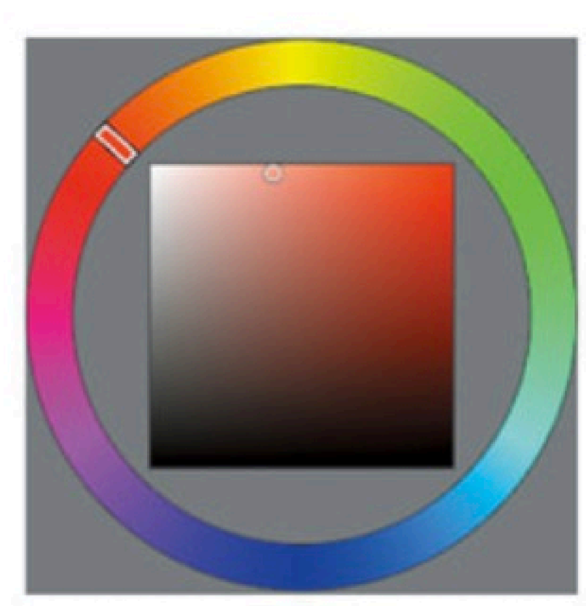
Step 3 顔に赤い斜線を引く

実際の手順では少し後で行いますが、全体のバランスを見たとき、頬の色が意外と薄く感じられたので、もう少し描き足してみることにしました。

[ペン]ツールの「Gペン」を選択し、Step1からまた少しだけ色を変更して、頬に線を引いていきます。

また、鼻にも赤みが足りない気がしたので、[エアブラシ]ツールでほんのり赤くした後、やはり[ペン]ツールでも線をつけ加えました。

これでより冬の日の寒さを強調することができたと思います。









実際にはPart8(P.064)の後に行った

Part 3

髪を塗る

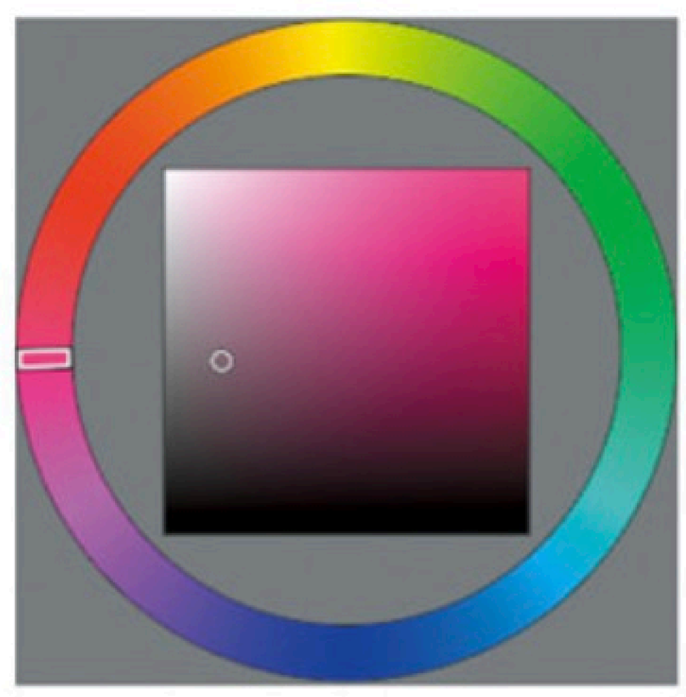
暗く面積の広い髪色は画面を引き締める一方、重たい印象になりがちですので、ハイライトを加えたり、髪の重なりや奥行きを表現したり、毛先の色を少し明るくしたり、色に細かい変化を持たせると良いでしょう。

Step 1 薄い影を入れる

まずは肌と同じように、下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、クリッピングします。肌のときと少し異なるのは、クリッピングしたレイヤーの合成モードを[乗算]に変更しています。

[乗算]では、本来落としたい影色を選んで描画すると、混色によってかなり暗い色で出力されてしまいます。そのため気持ち明るく彩度の低い色で第1段階の影を塗っていきます。アニメ塗りのような感覚で、光の入らない暗い部分のみ、影を落としていきます。おもに髪の内側や、毛先が重なっている部分に色を入れました。

Memo 合成モード[乗算]は、下層のレイヤーに対し、対象のレイヤーの色を掛け合わせるモードです。設定すると元の色より濃く暗い色になります。厳密な色選びをしなくても、自然に下層レイヤーと色がなじむので、影などを塗る際に使用すると良いでしょう。

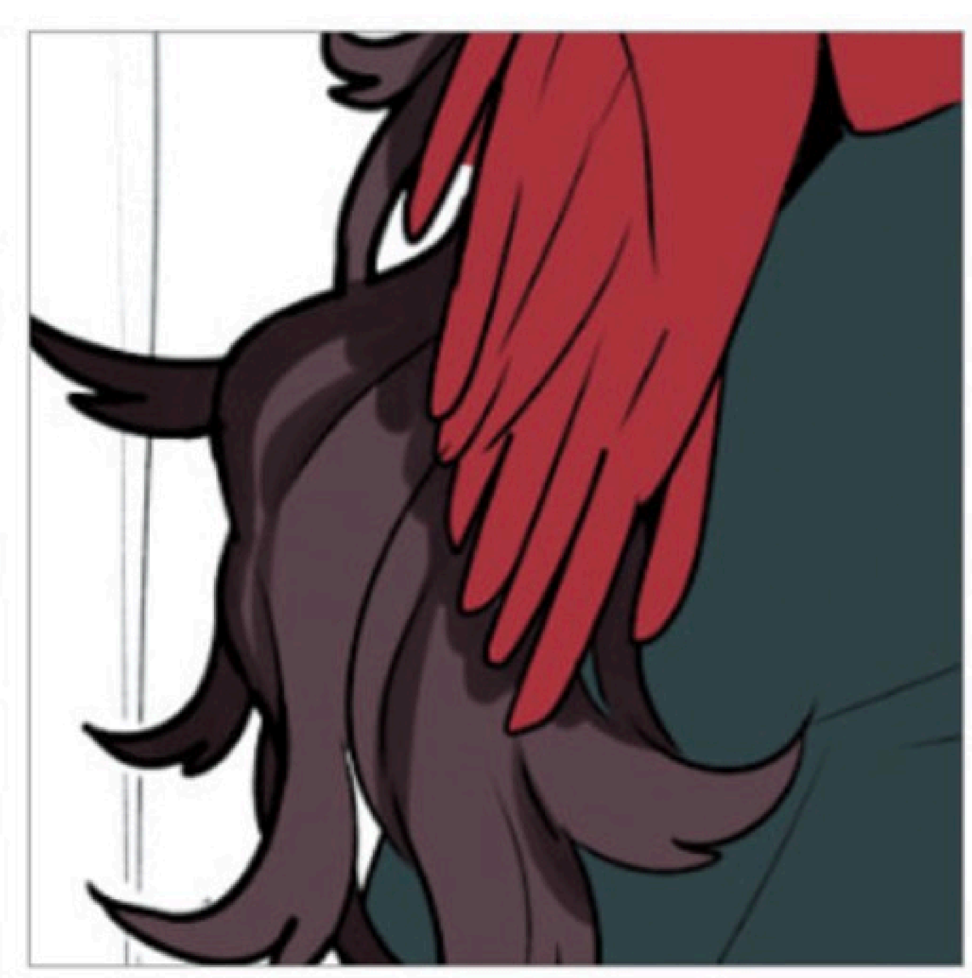


[乗算]では色選びに注意する



[乗算]では下塗りと自然に混色される







マフラーの影や毛先の重なり合った部分など、可能な限り細かく色を入れる

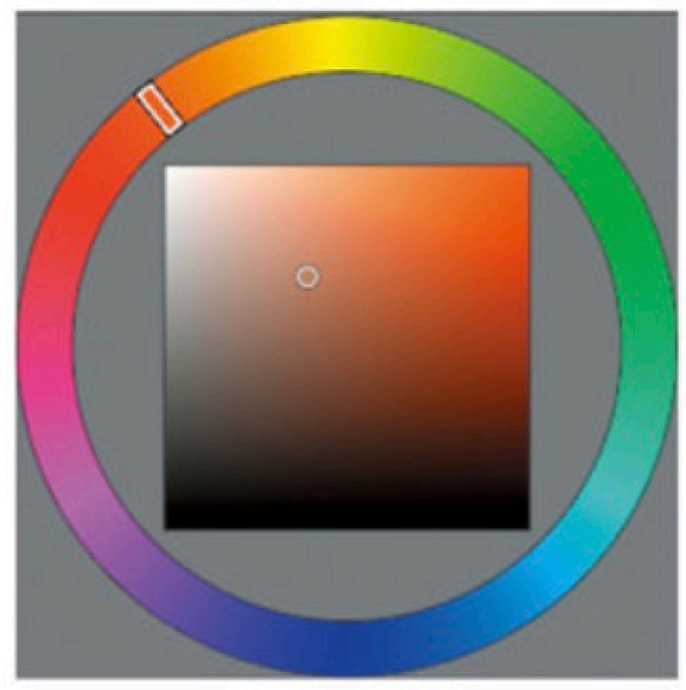
Step 2 ハイライトを入れる

次に、光の位置を意識しやすくするため、髪のハイライトを先に入れておきます。新規レイヤーをクリッピングし、合成モードを[加算(発光)]に設定します。

[筆]ツール(サブツール「筆ペン」)で、天使の輪っかのように頭頂部を円状に描きこんでいき、立体感を表現します❶。ハイライトを[消しゴム]ツールなどで整え、形が定まったら、ハイライトの上下を[色混ぜ]ツール(サブツール「ぼかし」)で軽くぼかします❷。

このままでは完成時にかける全体のハイライトと被って明るくなりすぎるため、レイヤーの不透明度を71%まで落としました❸。

> *Memo* 合成モード[加算]は、下層のレイヤーと対象のレイヤーの色を足して、より明るい色を出力するモードです。[加算(発光)]ではより強い効果を得ることができます。ハイライトなど、光が強く当たっている箇所に使用すると良いでしょう。



下塗りに合う色を選ぶ



[加算(発光)]では描画色が明るく出力される



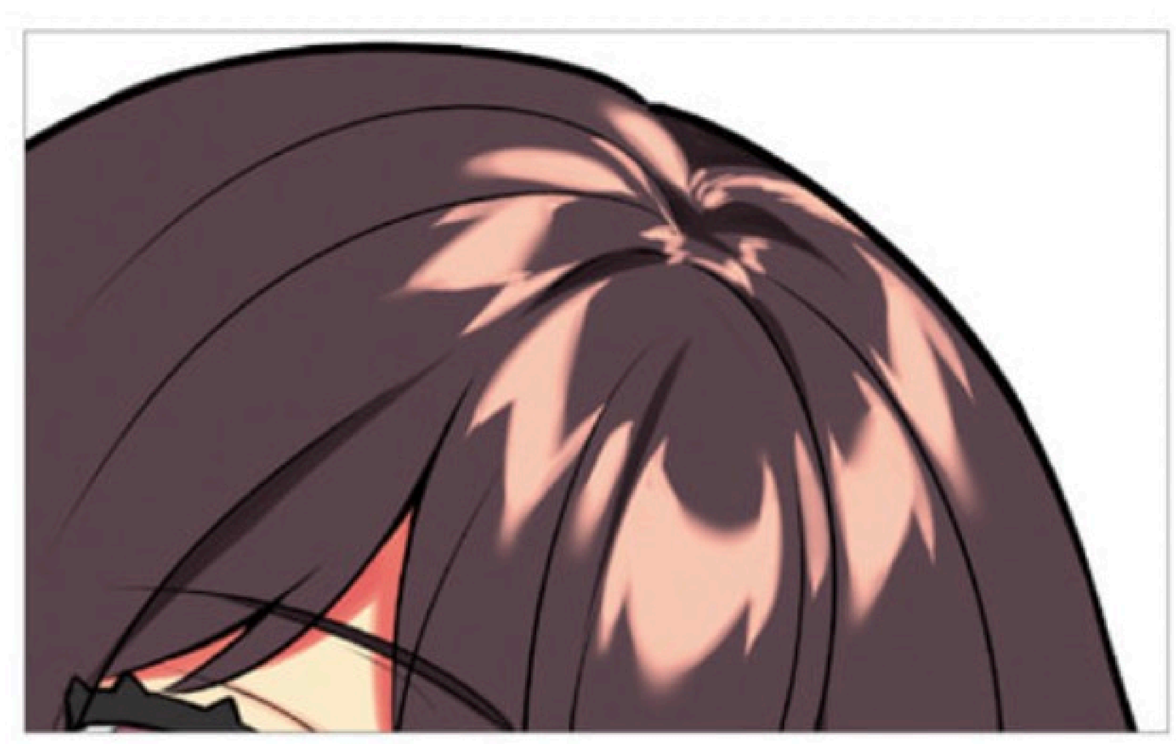
「筆ペン」の[レイヤープロパティ]



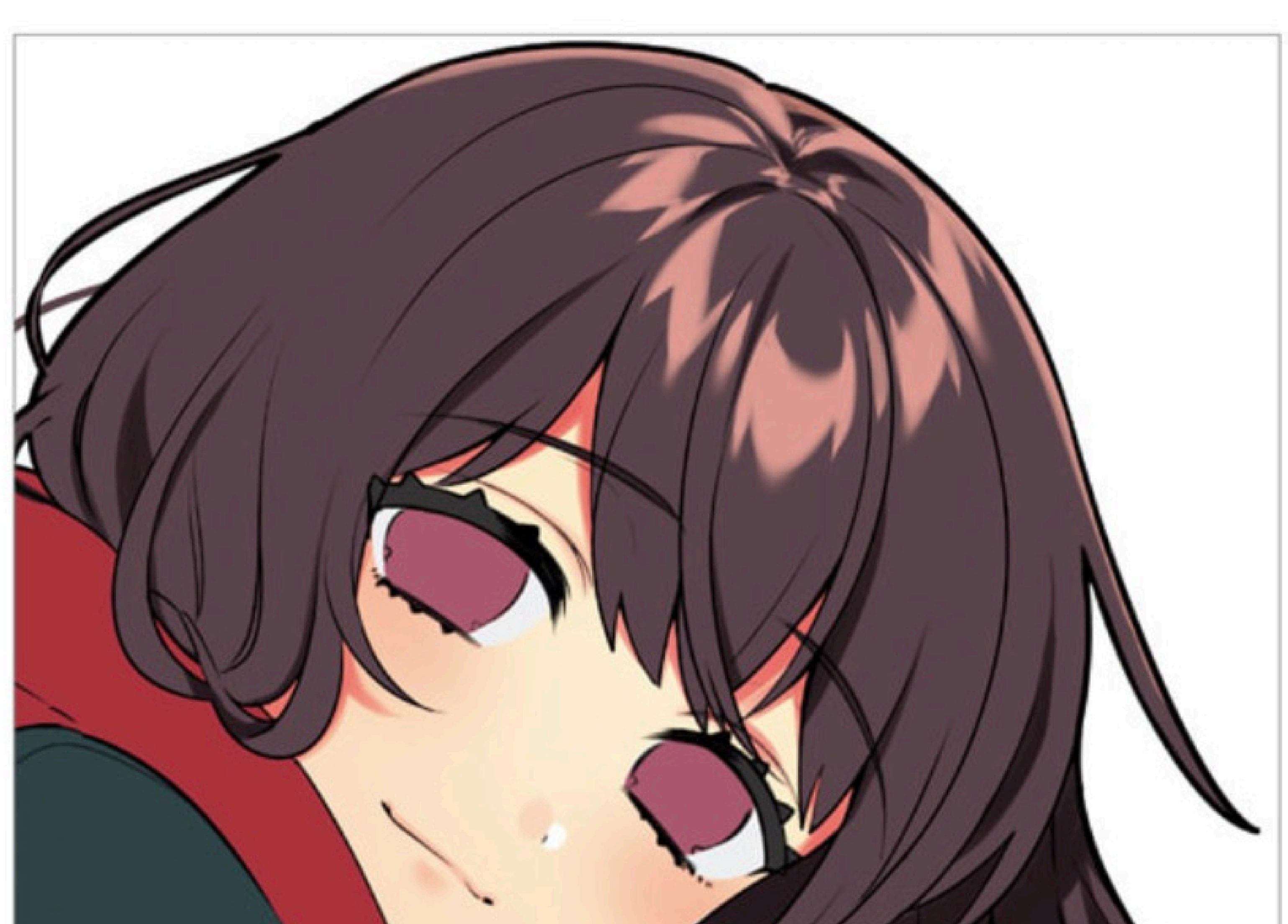
❶ 円状に描き込む



「ぼかし」の[レイヤープロパティ]



❷ ハイライトの上下を軽くぼかす



❸ 不透明度の値を下げる

咲良ゆき

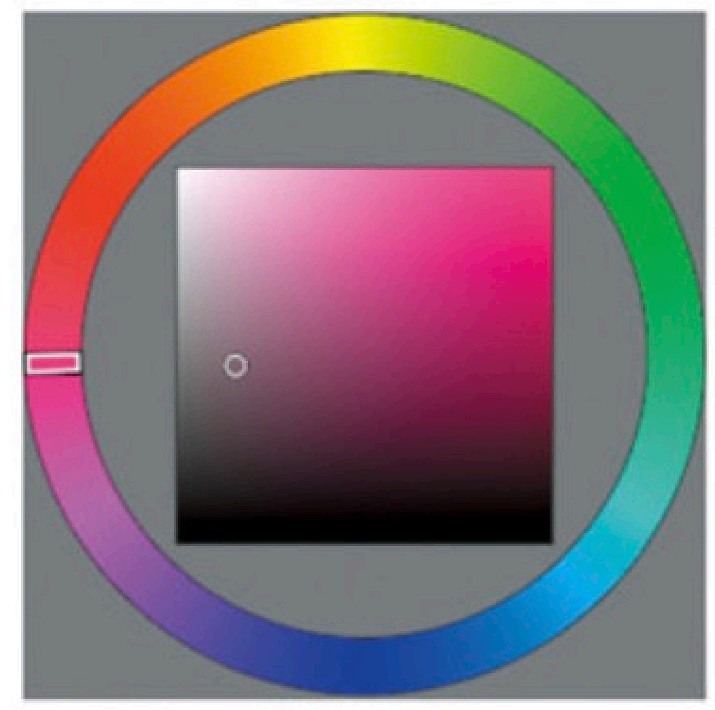
Step 3 濃い影を入れる

濃い影を落とすため、[乗算]レイヤーを増やします。使用する影色はStep1と同様ですが、レイヤーの不透明度は34%まで下げています。

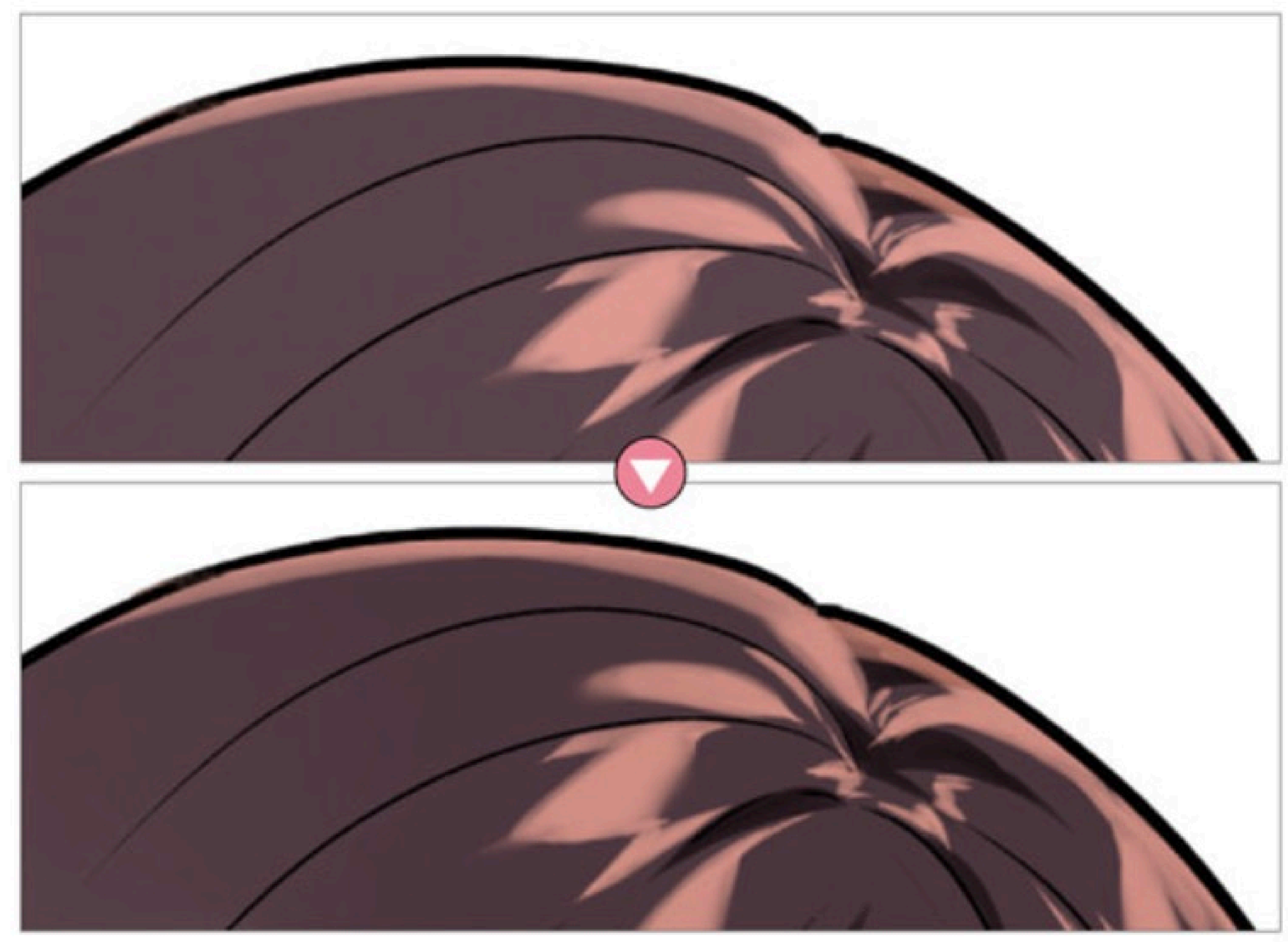
まずは筆ツール(サブツール「透明水彩」)のブラシサイズを大きめに設定し、頭頂部と毛先に薄く色味をつけます❶。そこから乗算レイヤーをさらに増やし、ハイライトの真下にも薄い影をつけて、髪の立体感を強調します❷。

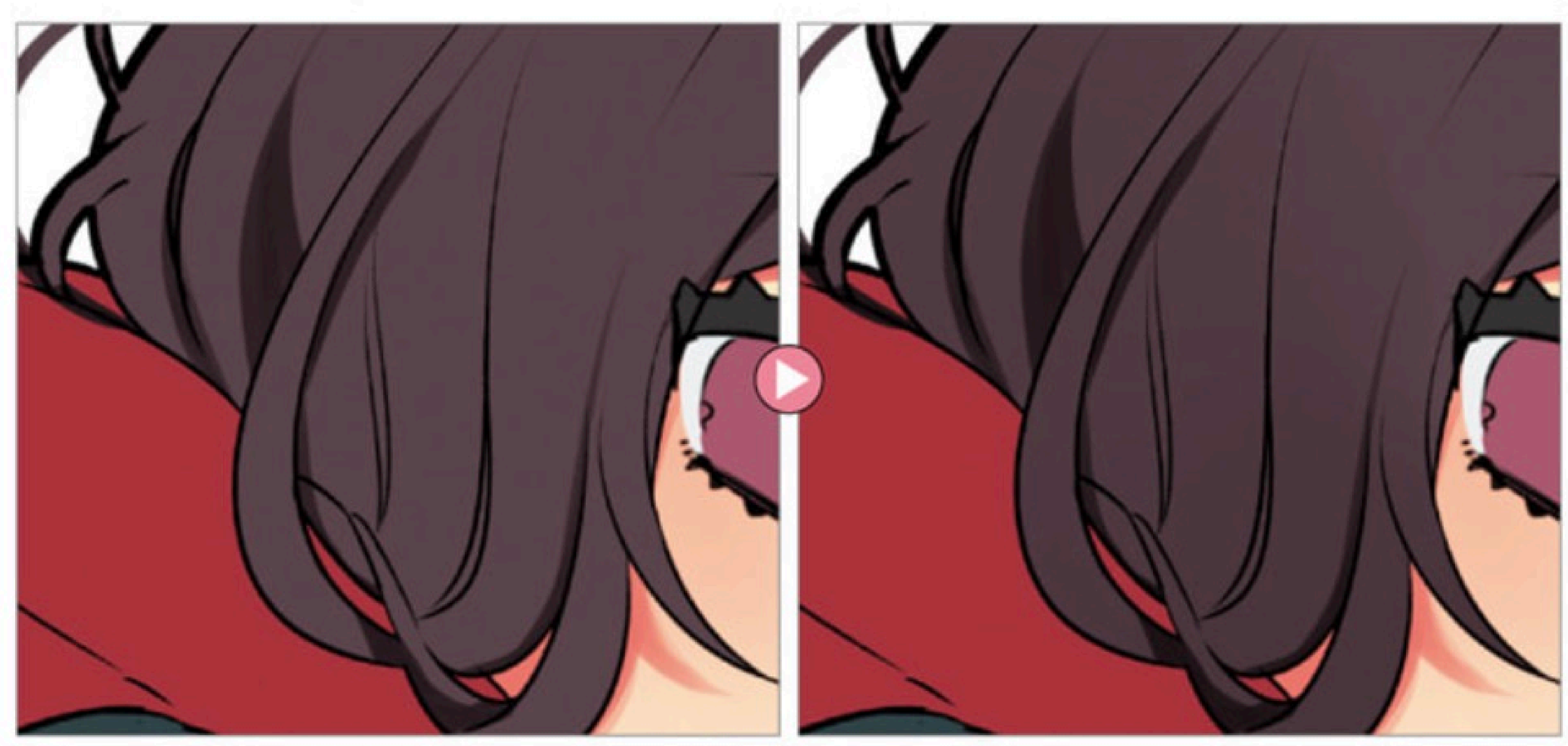
その後元のレイヤー(不透明度34%の方)に戻り、細かい影を付け加えます。画面の右側に影が多く落ちているイメージで塗っていきます❸。この際、髪の流れも意識しながら作業すると良いでしょう。

Memo [乗算]に設定したレイヤーを複数枚重ねると、そのすべての色が掛け合わされるため、一番上のレイヤーに乗せた色は最も濃く出力されます。



[乗算]レイヤーをもう1枚加え、Step1と同色で塗り重ねる





❶ 頭頂部と毛先に薄く色を乗せる



❷ ハイライトの下に色に影を置き、頭の丸みを表現する



❸ 髪の流れを意識して影を塗り足す

Step 4 頭の立体感と毛先の透明感を表現する

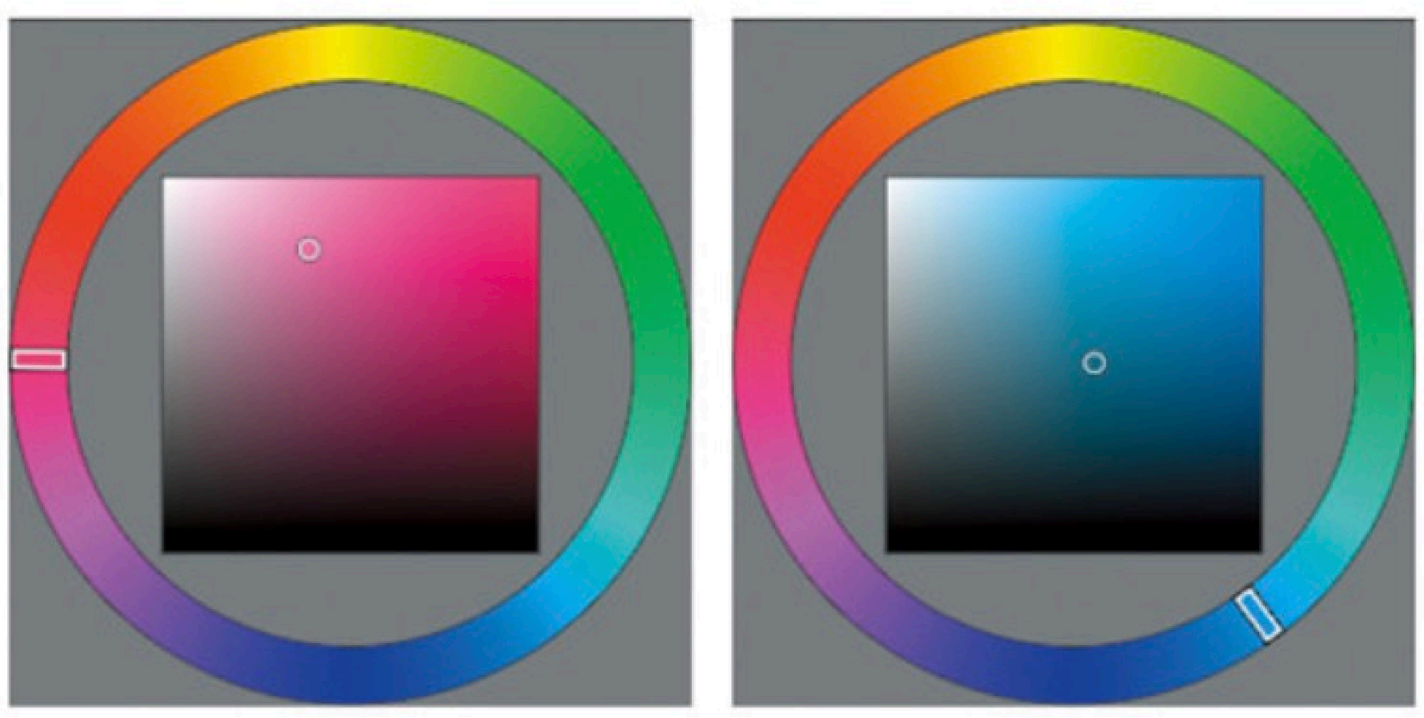
一度頭全体を見直して、後頭部や顔まわりにもう少し処理を加えることにしました。

まず、髪のハイライトを描き込んだレイヤーを選択し、「透明ピクセルをロック」を適用後、そのまま青と紫を薄く後頭部に入れました❶。青は奥行きのある印象を与えるとされ、立体感を強調することができます。

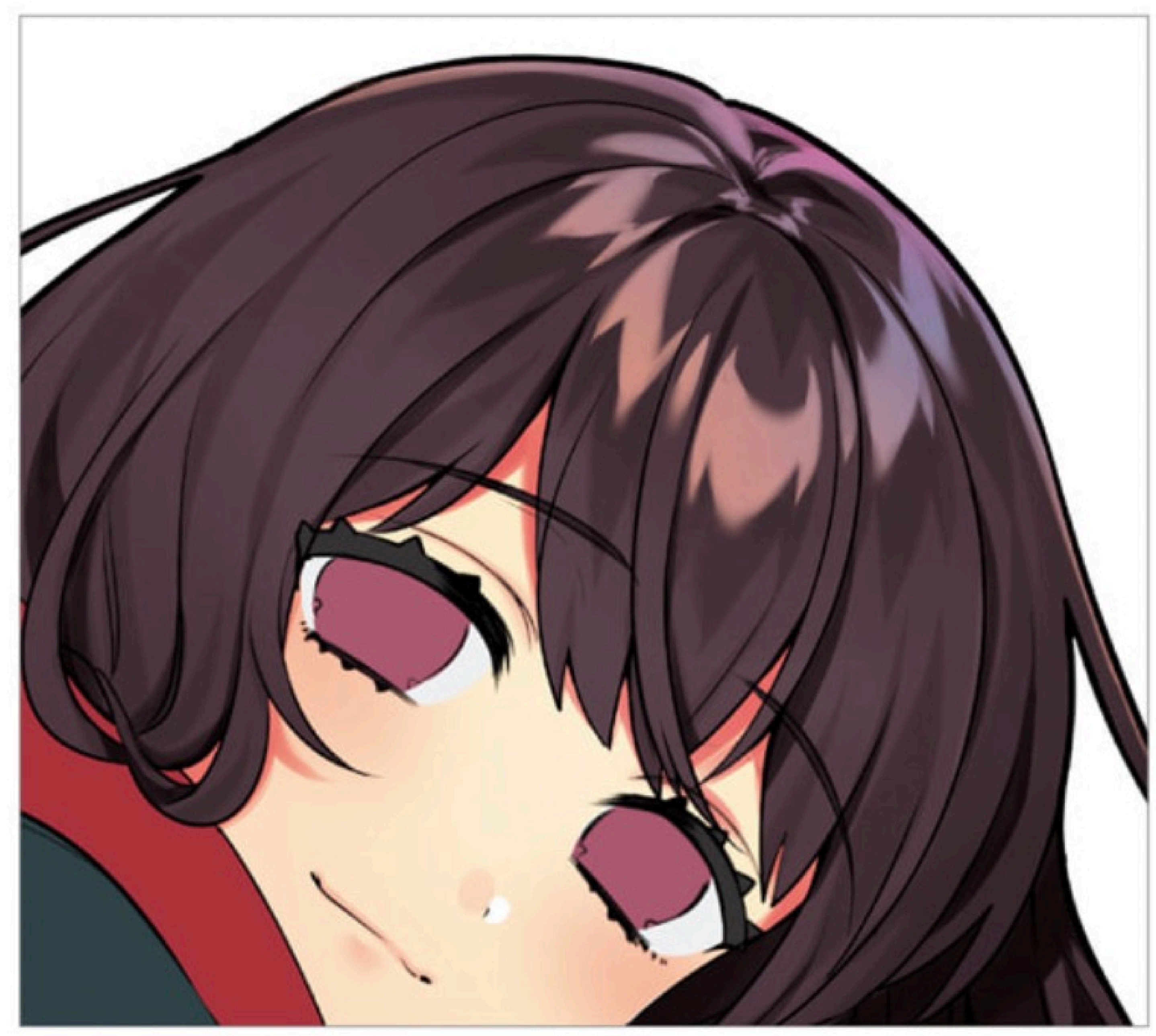
次に「透明ピクセルをロック」を解除し、毛先など顔周り以外の髪以外にも色を加えていきます❷。この処理を施すことで、やはり重なり合った髪の毛に奥行きを加えることができるでしょう。

最後に前髪の毛先など、肌により近い部分に対し[エアブラシ]ツールで肌色をうっすら加えます❸。これにより毛先の透明感を表現しました。

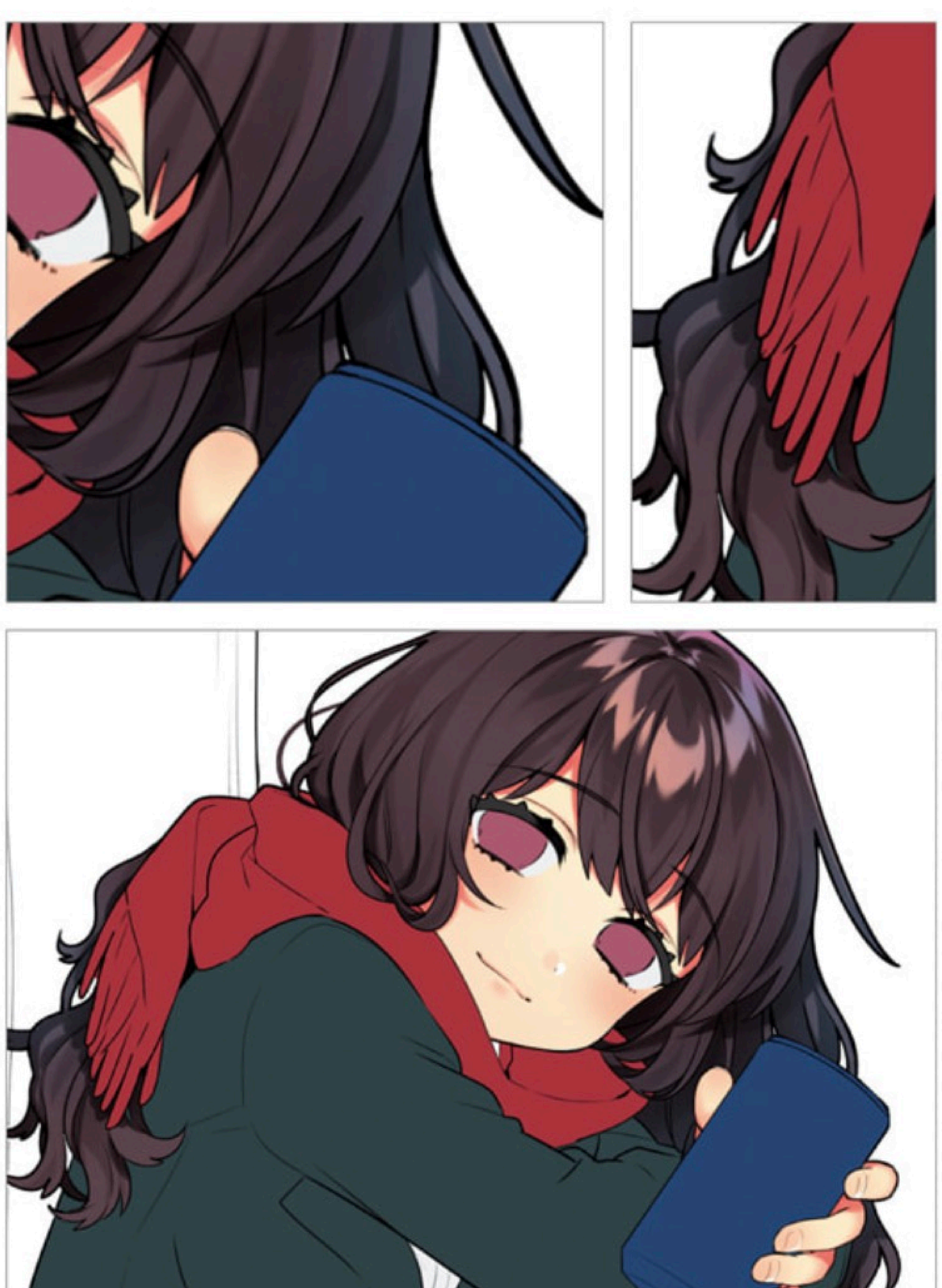
以上で髪の毛の着色は一通り完了しました。



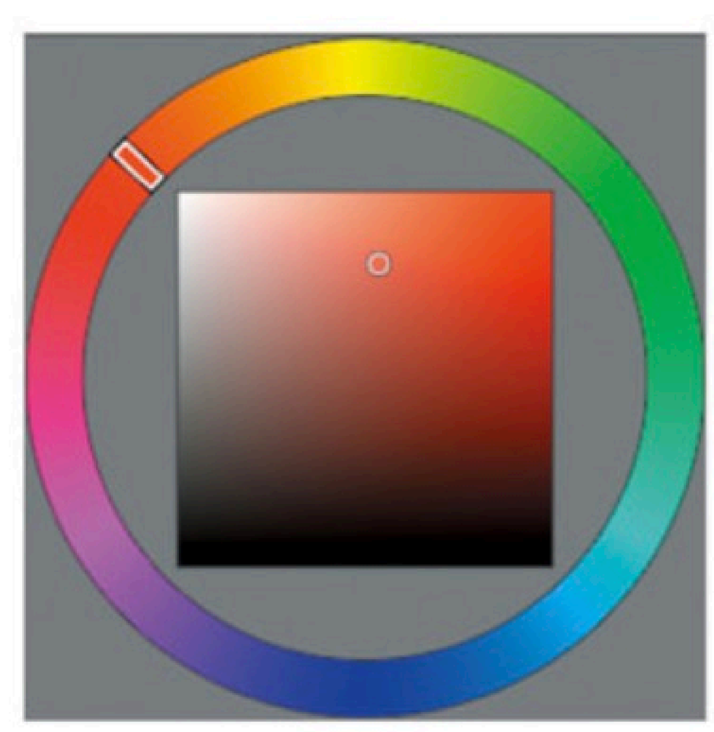
青と紫で頭と髪の立体感を強調する

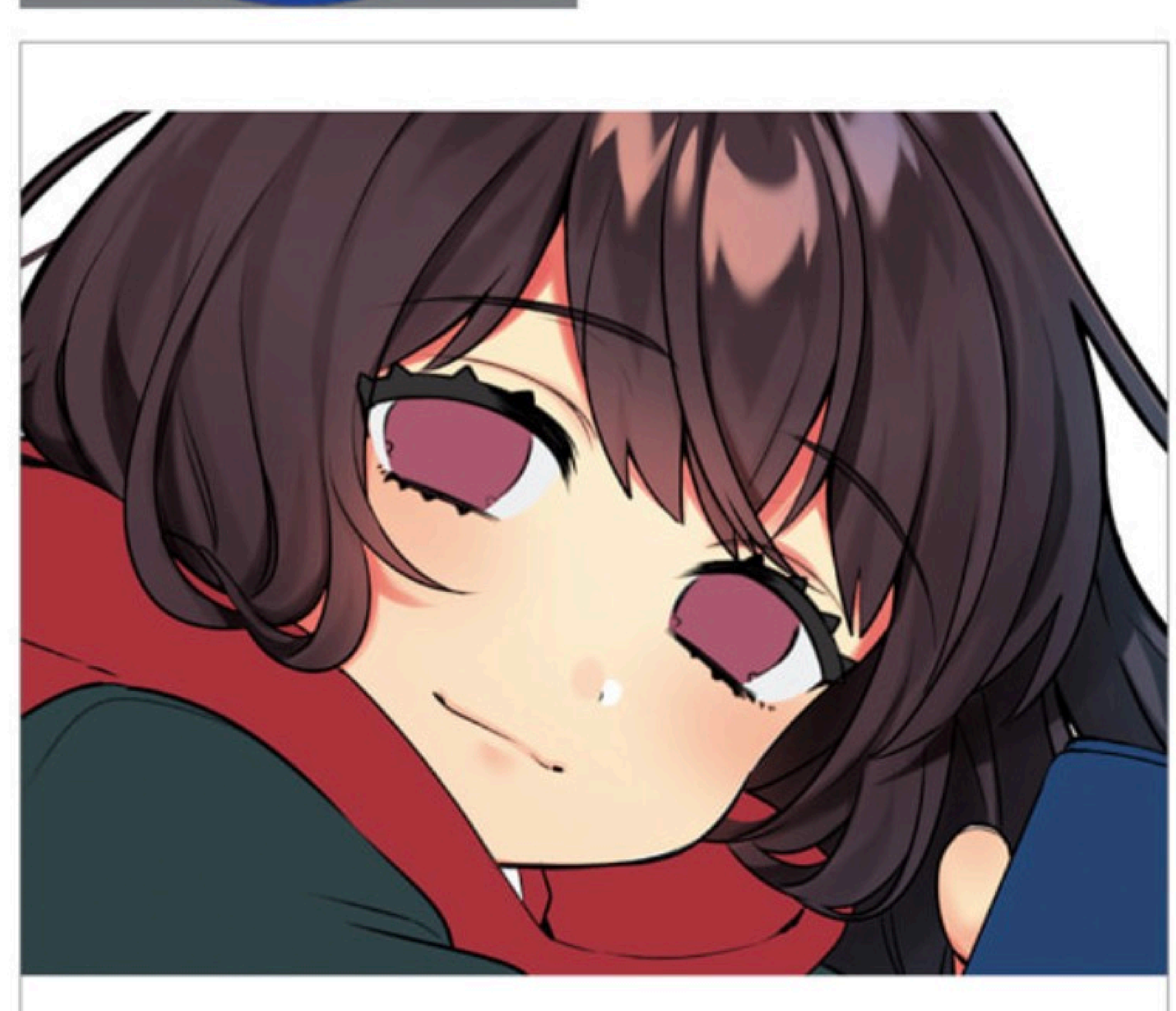


❶ 後頭部に薄く色を入れる



❷ 重なり合った髪の奥行きを表現する





❸ 薄い肌色で毛先の透明感を表現する

Part 4

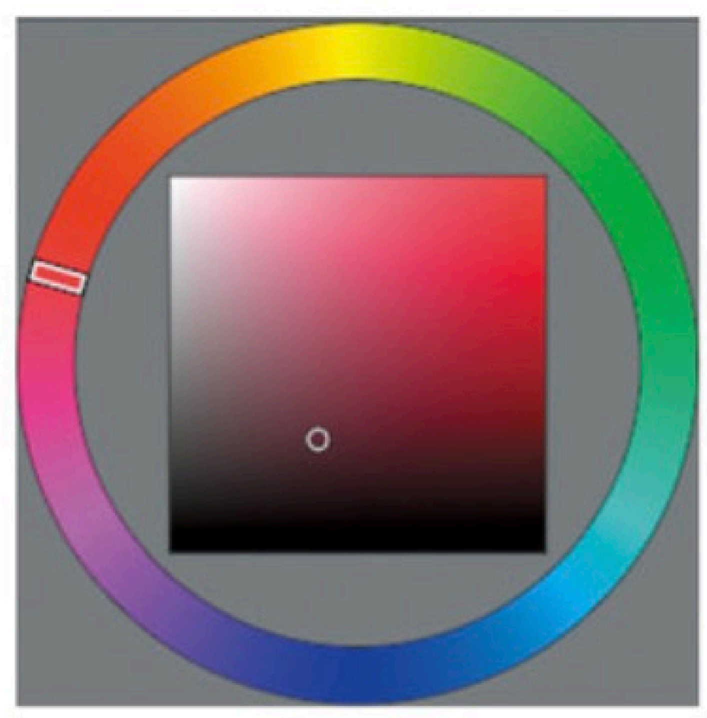
瞳を塗る

瞳はイラストの印象を決定づける、最も重要な箇所といっても過言ではありません。今まで以上に妥協なく細部まで塗り重ね、印象的な瞳を仕上げましょう。

Step 1 まつげに色をつける

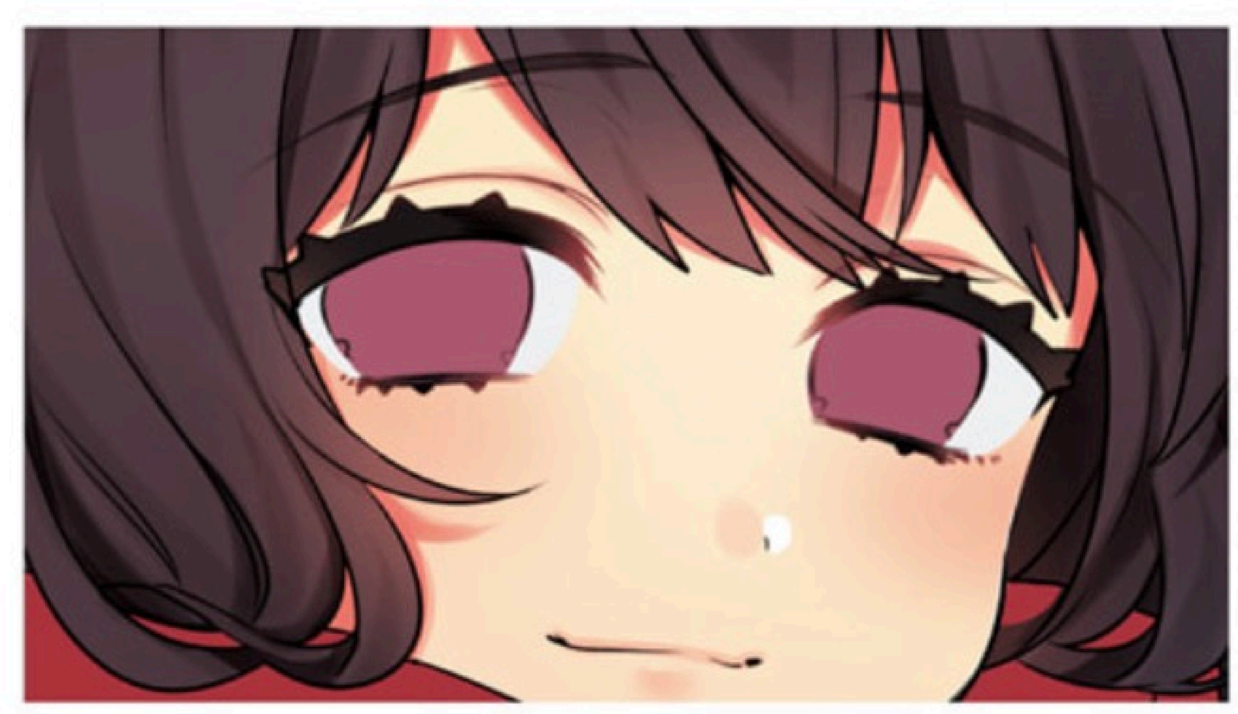
瞳を塗る前に、まつげの線画に色をつけます。

線画レイヤーに切り替え「透明ピクセルをロック」します。肌色になじむような黒に近い茶色を選択し、目頭と目尻のまつげを[エアブラシ]ツールで塗ります。まつげの中央付近にもさっと塗って色味をつけましょう。



肌色になじむ色を選ぶ





まつげが自然な色味になった

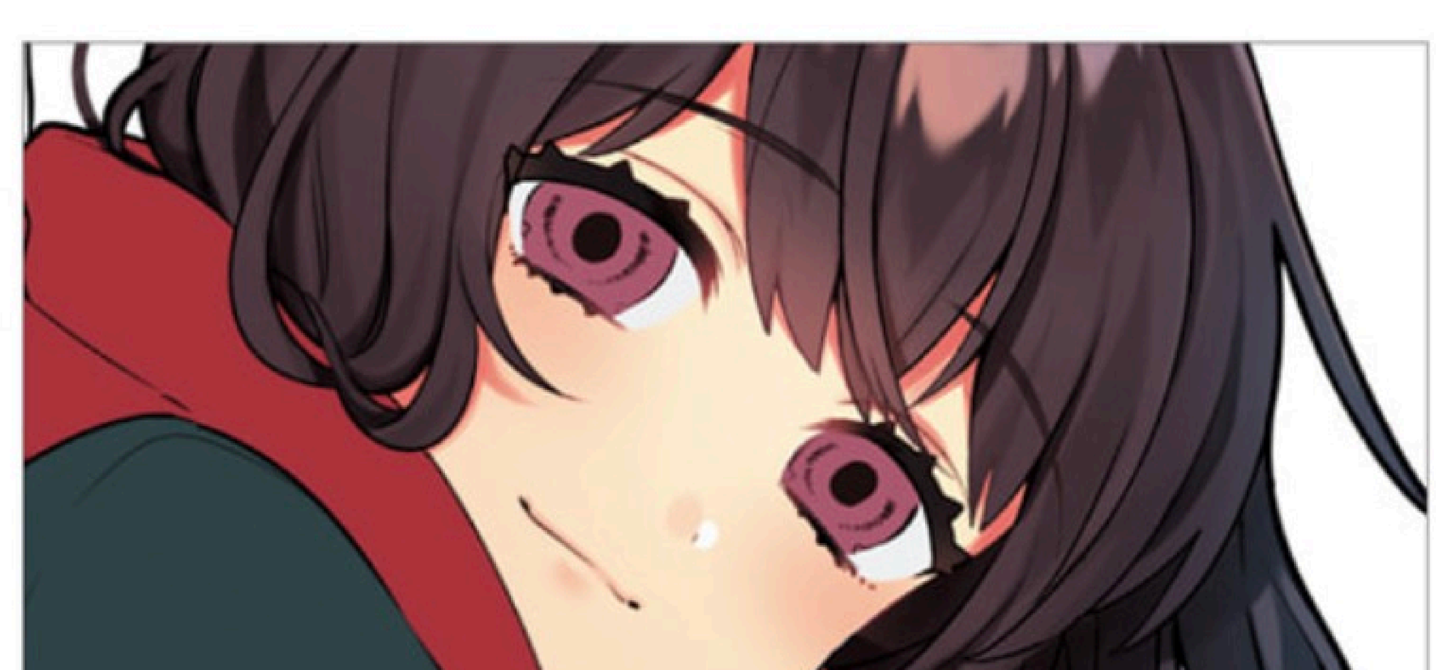
Step 2 瞳孔を描く

いよいよ瞳を塗っていきます。まずは今までと同じ要領で、瞳の下塗りレイヤーの上に[乗算]レイヤーを新規作成し、クリッピングします。

先ほどまつげに使った色のまま[筆]ツール(サブツール「濃い水彩」)で、瞳孔を描きます。反転表示などを使用している場合は、視線がずれていないかを細かく確認しながら塗りましょう。

瞳孔を描き終わったら、瞳孔のまわりに虹彩の模様を描きます。[ペン]ツール(サブツール「Gペン」)を使用し、瞳孔に近づきすぎず、外寄りになりすぎないよう、バランスを見ながら一本ずつ丁寧に描きこんでいきます。





時折表示を正位置に戻し、おかしなところがないか確認する。特に瞳は絵全体の印象に大きく関わるので、視線の方向などしっかりとチェックしよう。

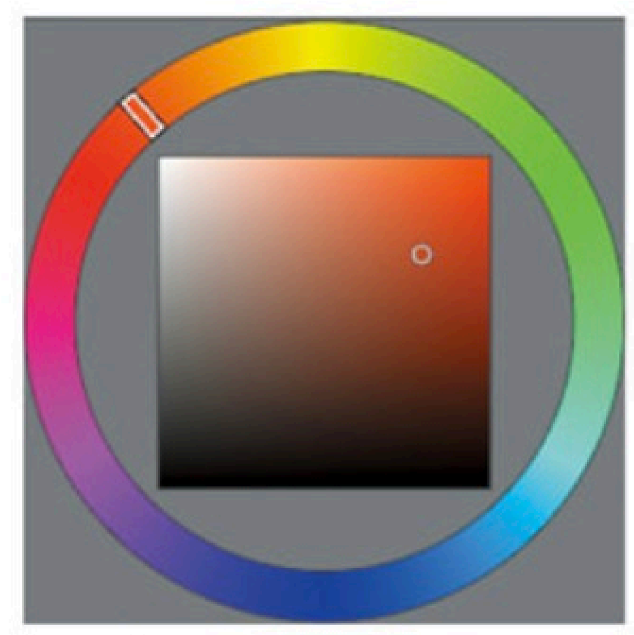
Step 3 瞳に影を描き入れる

瞳孔の上から[筆]ツール(サブツール「透明水彩」)を使って、瞳の上方に影を落とします。このとき、まつげと隣接する部分は色を薄くしておきます。その後瞳の輪郭部分も「透明水彩」で薄くなぞります。

さらに[加算(発光)]レイヤーを作成しクリッピング、[エアブラシ]ツールで瞳の下方中央にハイライトをぼんやりと描き入れます。



まつげの近くはほんの少し色を薄くし下方にぼんやりとハイライトを入れる



ハイライトに使用した色

Step 4 瞳に色を加え仕上げる

そのまま同じレイヤーに「透明水彩」で瞳には黄のハイライトを、上方の暗い部分の左右には青、紫とハイライトを入れることで、瞳のきらめきを強調します。

その後、影に使用した[乗算]レイヤーに切り替え、瞳孔の色をより深く濃く塗り重ねます。

最後に、線画レイヤーよりもさらに上の階層にレイヤーを新規作成し、[ペン]ツール(サブツール「Gペン」)で白のハイライトを描きこみます。このハイライトがキャラクターの印象を決定づける、といっても過言ではありません。位置や形状を細かく調整して、妥協のないものに仕上げましょう。



ハイライトを描き込んでいく



この時点で顔の印象がほぼ決定した

Part 5

タイツを塗る

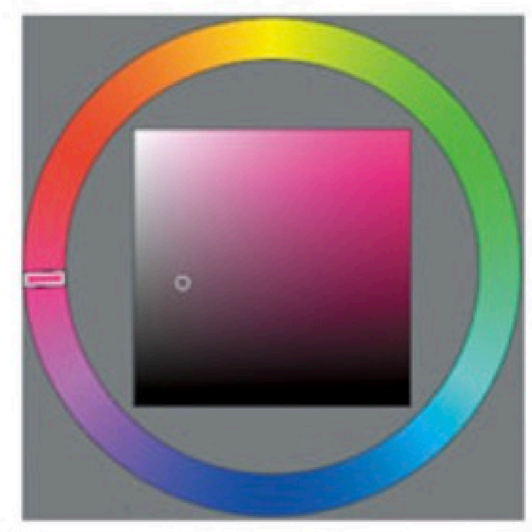
脚は素肌が出ている箇所は一切なく、必然的にタイツの質感に関する説明がほとんどです。しかし、うっすらと肌色をかけて布地の向こうの素肌を表現するなど、色味に幅を持たせることを常に意識しながら作業しましょう。

Step 1 影をぼかす

まずタイツの下塗りレイヤー（作例では肌のレイヤーを使用しています）の上に、[乗算]レイヤーを新規作成し、クリッピングします。膝の皿横のくぼんだ部分に、[筆]ツール（サブツール「透明水彩」）で大まかに影を落とします。その後ブラシの入りと抜き部分を、[色混ぜ]ツール（サブツール「ぼかし」）でぼかします。

今回タイツ部分については、基本的に[筆]ツールでざっくりとした影を描いて、[色混ぜ]ツールで上手くぼかす、という手順を繰り返していきます。

> *Memo* 下塗りレイヤーは、基本パーツや色ごとに分けるべきですが、パーツ同士の距離が離れておりかつ色味も異なる場合、間違えて別のパーツに別の色を置く心配が少ないので、一つのレイヤーで下塗りしても良いでしょう。レイヤー数が少なくなればマシンにかける負荷も少なくなります。



タイツの影に使用した色



「ぼかし」の[ツールプロパティ]



立体感を意識しつつ、影にぼかしをかける

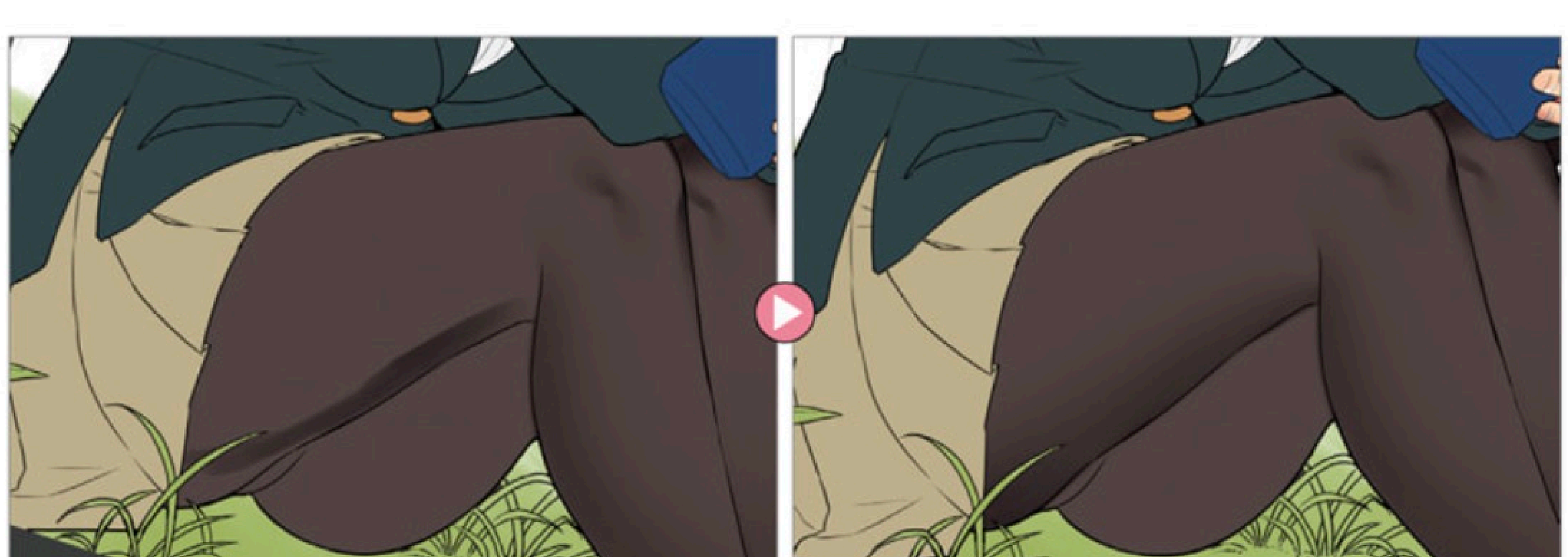
Step 2 ふくらはぎと太ももを塗る

ふくらはぎも、下方をなぞるように影を置き、それをそのままぼかしました。

太ももも同様に、「透明水彩」で影を落とし「ぼかし」ツールでぼかす、という手順を繰り返して塗っていきます



丸みを意識してふくらはぎに影を入れる

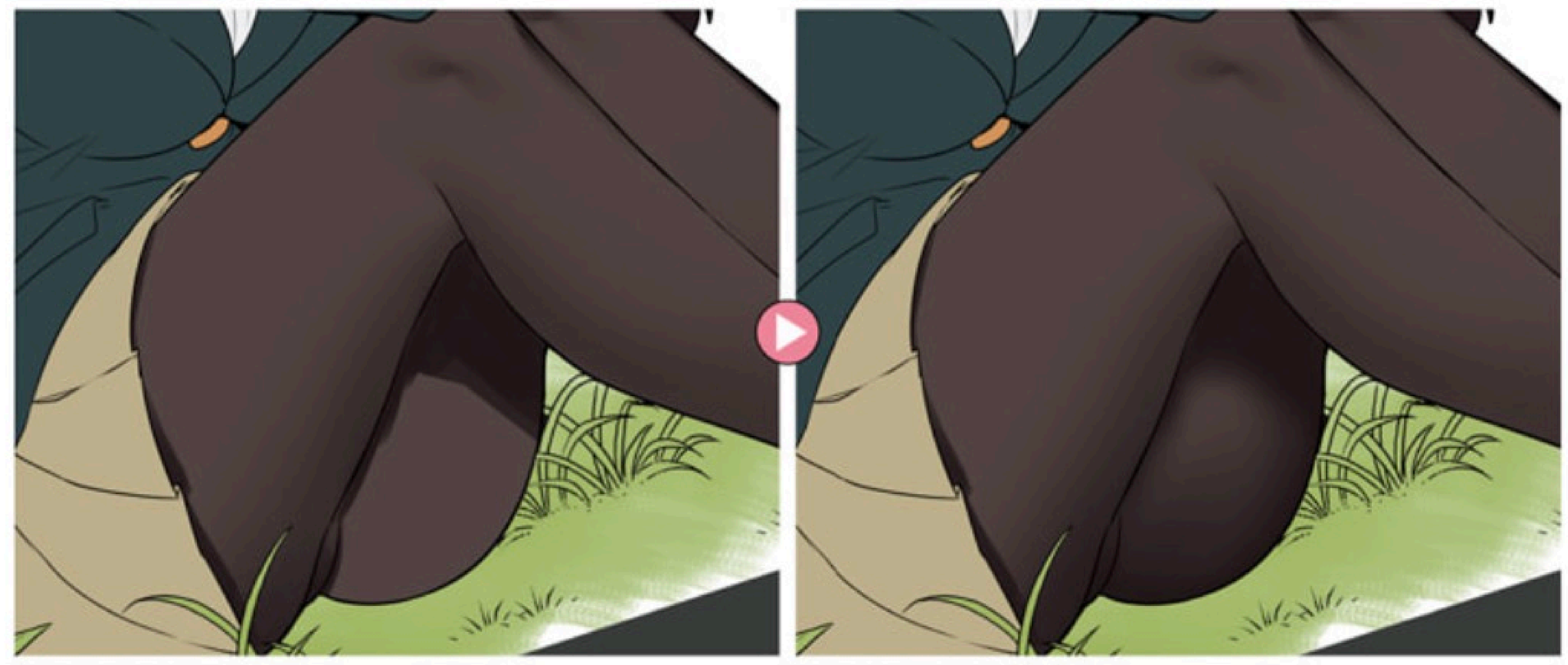


同じように太ももにも影を入れてぼかす

Step 3 細かい影を描き足す

奥（左脚）の太ももは少し濃い目に影を落とした後、同じようにぼかしをかけます。また［エアブラシ］ツールなども使いながら、お尻にも影をつけます。立体感や影の濃い場所を意識しながら塗ると良いでしょう。

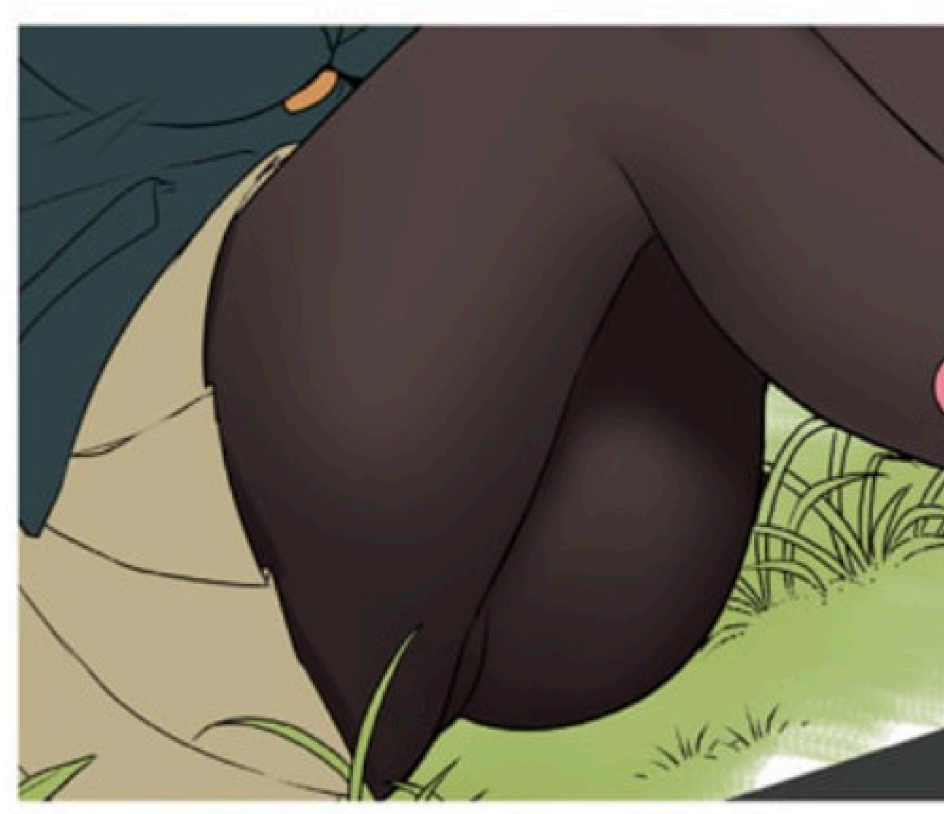
スカートによる細い影も描き加えます。細かい影なので、ぼかしはあえてかけませんでした。

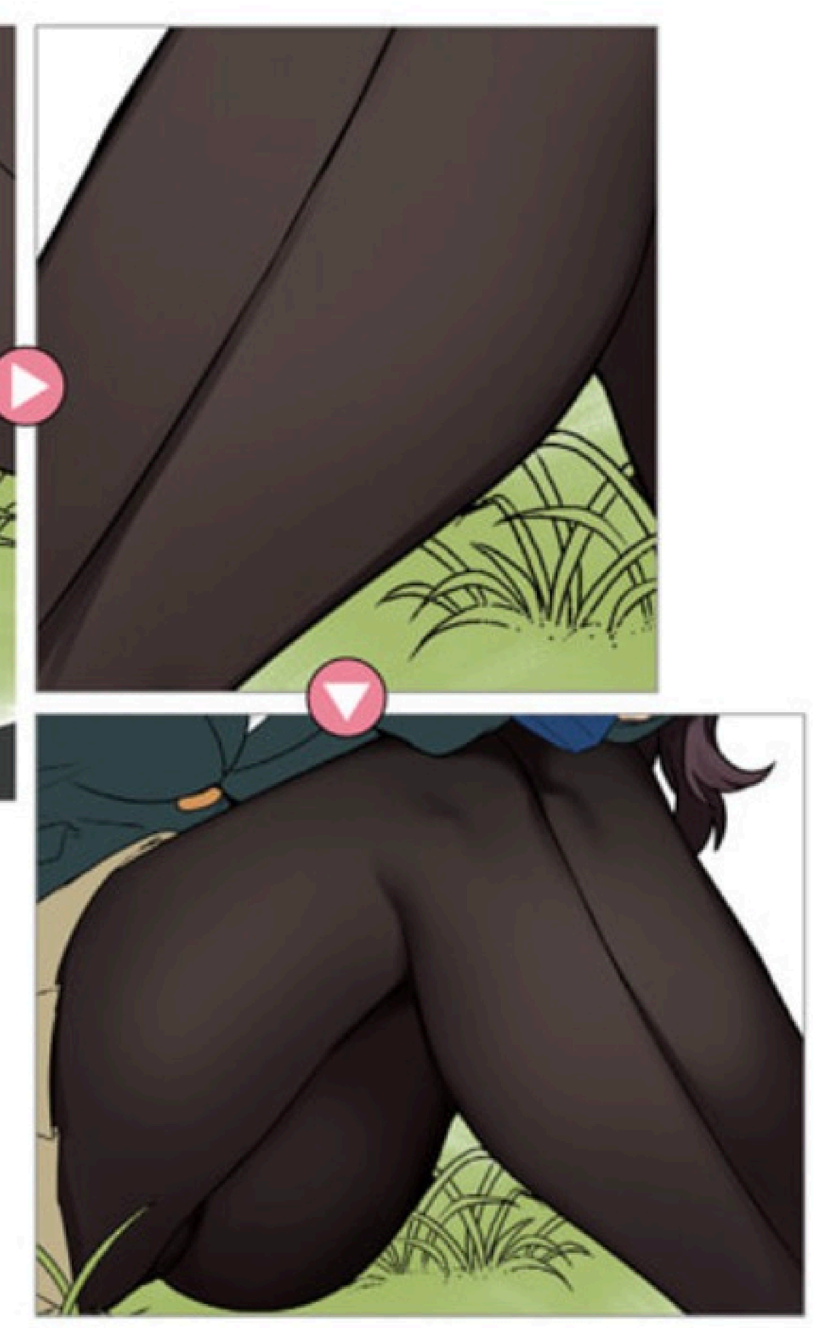

大きな影は「ぼかし」で整え、細かい影はそのままにした

Step 4 色の強弱を調整する

より立体感を出すための処理をかけます。まず大きめの［エアブラシ］ツール（サブツール「柔らか」）で、上からぼんやり影を落としていきます。

次にふくらはぎの側面に細く影を入れてぼかします。またふくらはぎ全体にも「柔らか」でぼんやりとした影を落としていきます。脚の太い部分は生地がよく伸びて薄くなるため、細い足首のあたりは逆に色を濃くしておくと良いでしょう。

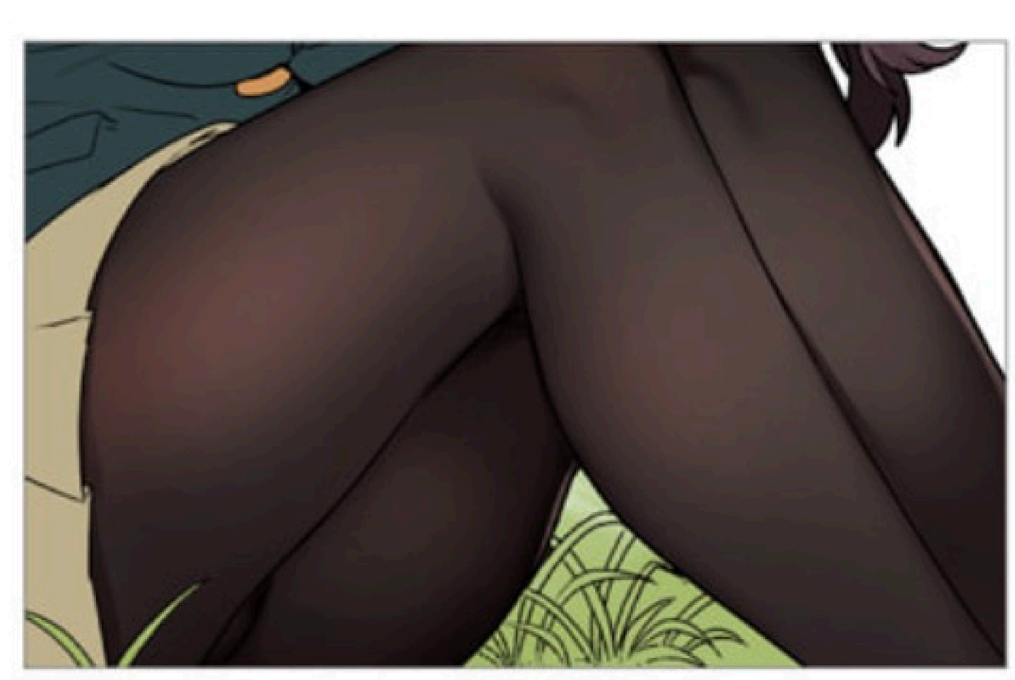

ぼんやりとタイツに影を加えすぐにぼかす



Step 5 タイツの質感を強調する

［通常］レイヤーを作成してクリッピング、不透明度を47％まで下げてます。肌色より暗めの色を選び、脚の太い部分にぼんやりと「柔らか」で塗ります。これでタイツの透け感を表現しました。

また、再度［通常］レイヤーを作成してクリッピング、［エアブラシ］ツール（サブツール「トーン削り」）でうっすらと色を入れます。これでタイツの生地感がより強調されました。


透け感を表現した




「トーン削り」で色を入れる

咲良ゆき

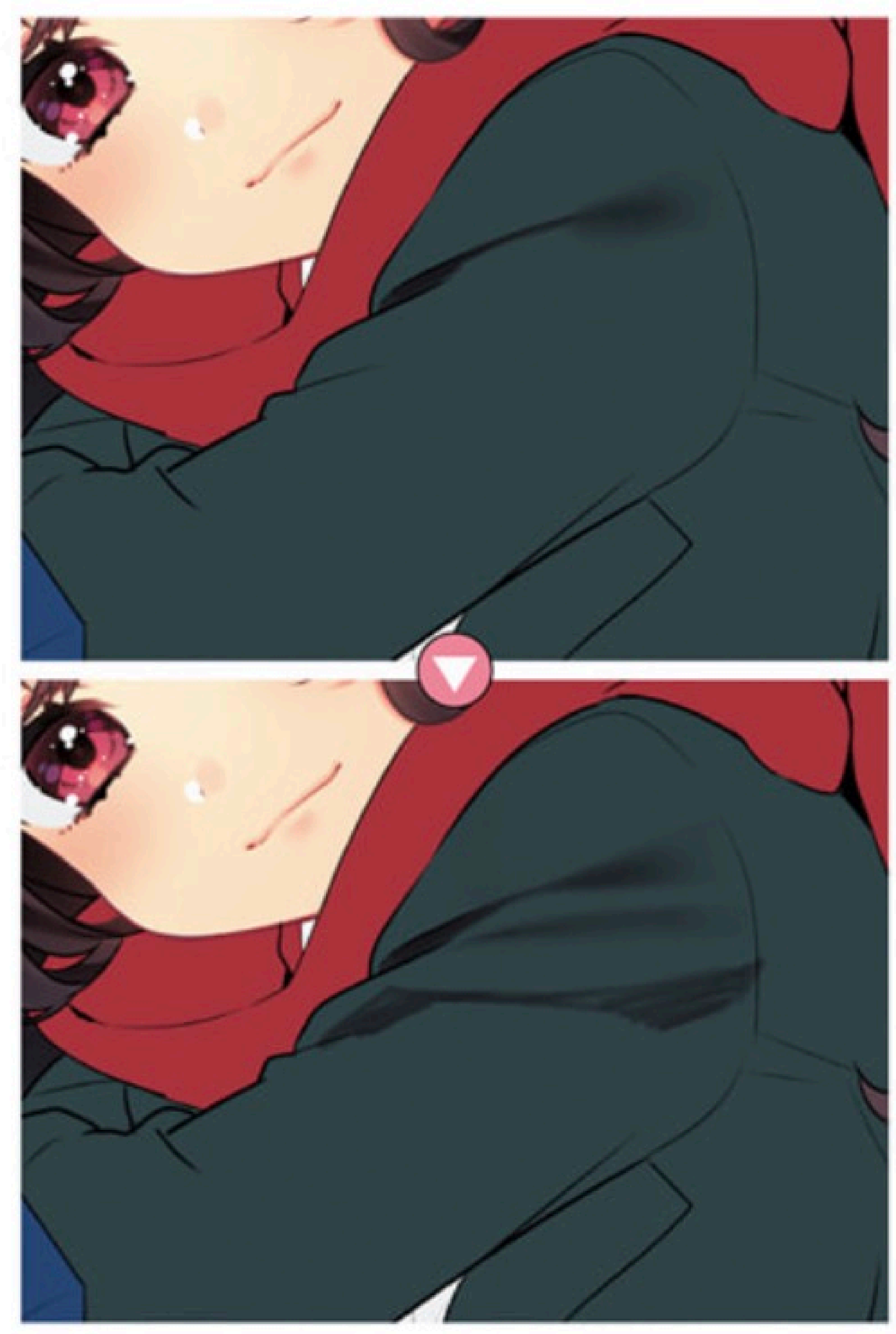
Part 6 ジャケットを塗る

ここではジャケットの解説を行います。基本的な手順は今までとあまり変わりありませんが、かがめた身体の立体感やボリューム感を意識して、細かいシワや影を丁寧に描き込んでいきます。

Step 1 肩口に影を入れる

ジャケットの下塗りレイヤーの上に、新規レイヤーを作成後クリッピングし、合成モードを[乗算]に設定します。作業自体も[筆]ツールの「透明水彩」または「濃い水彩」で線を引いた後、[色混ぜ]ツールで「ぼかし」ていくという工程を繰り返します。

実際に服のシワを見てみたり、また光の当たる位置や、伸びやすい生地かそうでないか、服の分厚さなどを考えながら、試行錯誤しながら塗ってはぼかしてを繰り返していきます。



シワの線を少し強めに引いてぼかす

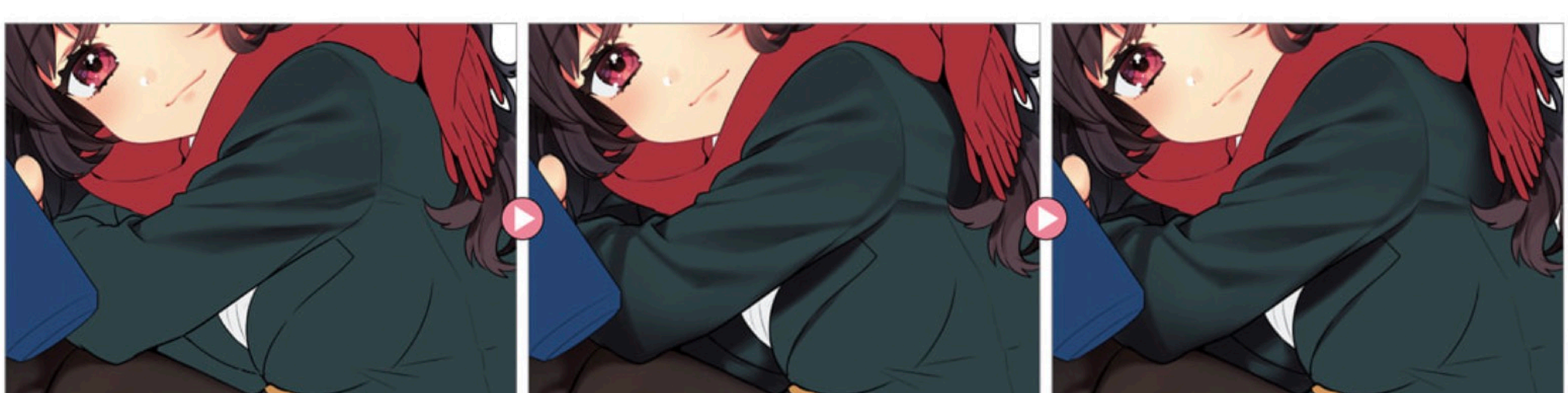


影色

Step 2 細かいシワと落ち影を描き加える

ある程度シワを描き込んだら、少し薄い影を足して、よりリッチな画面を目指します。微妙な布の凹凸や角度、細かいシワを想定して塗り足すと良いでしょう。この際絵柄によっては、描き込み過ぎてしまうと、特に顔周りと不釣り合いになってしまうので、そのあたりのバランスを常に意識しながら描き進めます。

また胸の上に落ちた腕の影や、マフラーによってできた影などのいわゆる「落ち影」は、ほかの影より少し強めに色をつけます。その後は色の境界線から少しずつ丁寧にぼかして、下地の色やほかの影となじませます。

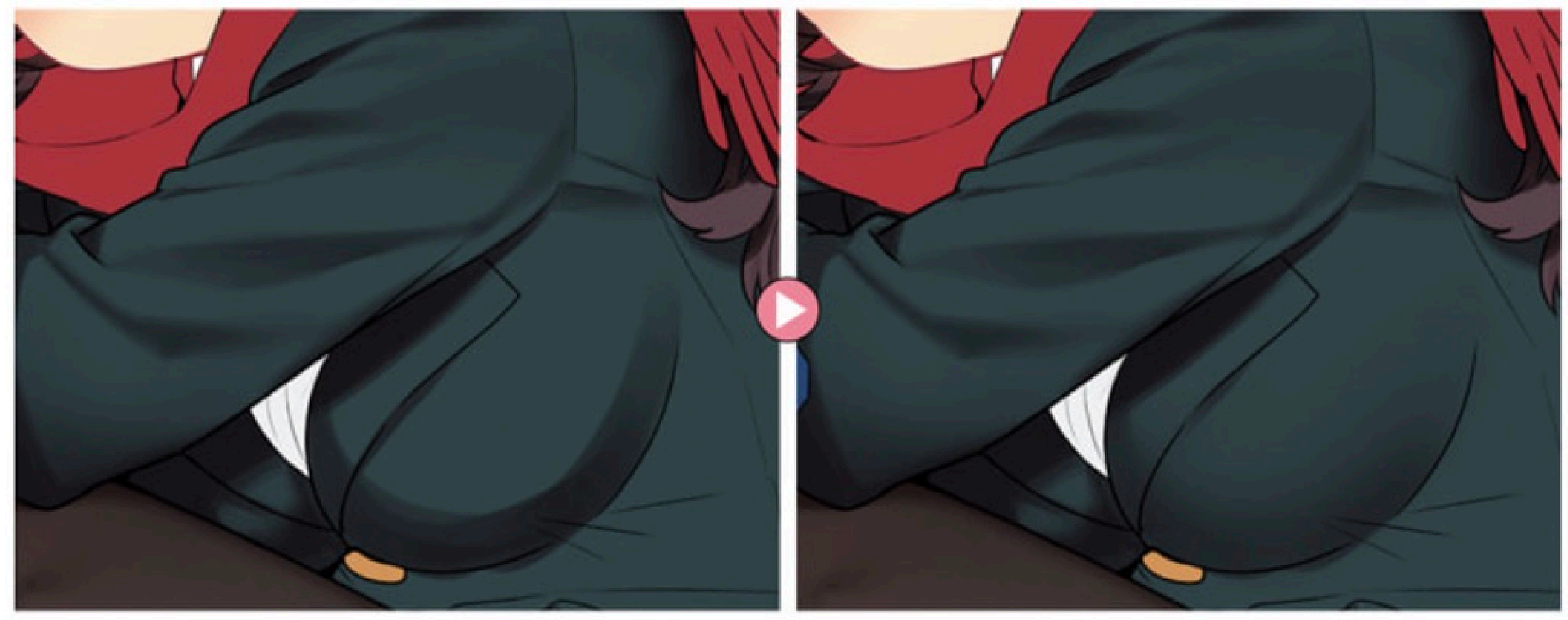


巻き込むようなシワの構造や、落ち影を意識しながら描き込む

Step 3 胸のボリューム感を表現する

胸も同様に、まずは「透明水彩」でぼかしまで想定した範囲にざっくりと影を落とします。この際、光の当たる向きなどを考えながら描き込みます。

それを「ぼかし」で少しずつムラのないようにぼかしていきます。ボリューム感とやわらかさを表現したいので、ここまでの工程よりさらに丁寧にぼかしをかけます。


胸のボリューム感を強調する

Step 4 脇腹にシワを描き加える



脇腹部分は、シワがもっとも集中する場所です。しかし描き込みすぎたり、不自然になってしまわないよう気をつかいながら作業を進めます。

服の下にあるかがめた身体の感じや、丸くなった背中などを意識しながら、シワと影を描き加えてはまたぼかしていきましょう。

Step 5 薄い影とハイライトを加え仕上げる

ここで再び新規レイヤーを作成し下塗りにクリッピング、[乗算]に設定します。[エアブラシ](サブツール「柔らか」)を大きめのブラシサイズに設定し、全体にぼんやり影を加えます。

また、更に新規レイヤーを作成しクリッピング、[加算(発光)]に設定し、肩と胸にうっすらとハイライトを入れました。




全体に影をハイライトを加えた

Part 7

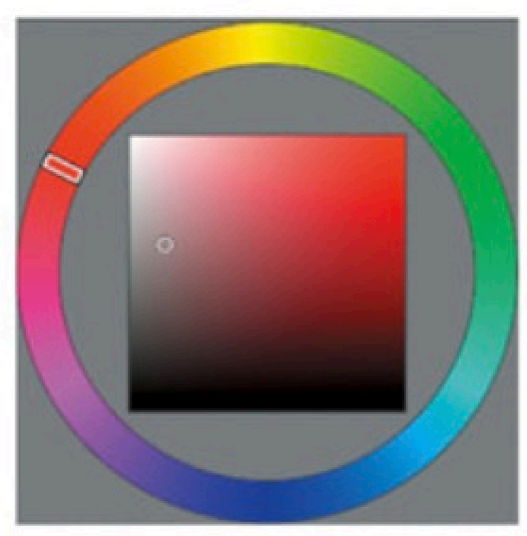
スカートを塗る

ギンガムチェックのスカートを塗っていきます。テクスチャを用いるなどの方法もありますが、今回は手作業で一から描き込んでいます。バランスと立体感に気をつけて作業しました。

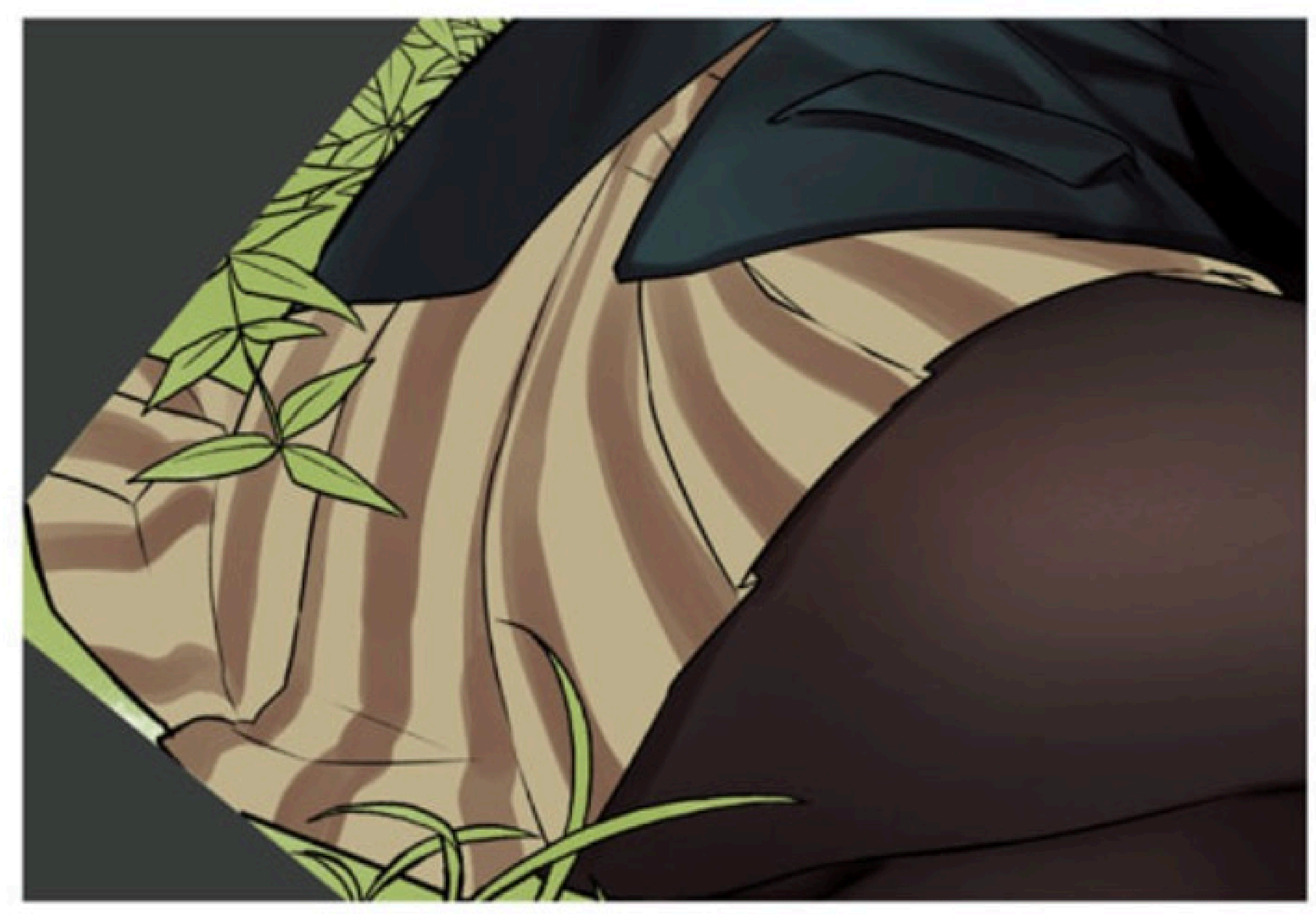
Step 1 立体を意識して縦縞を描く

スカートのチェック柄はテクスチャ等を用いず、自分で入れていきます。

下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成、[乗算]に設定後クリッピングします。そして[筆]ツール(サブツール「透明水彩」)を使用し、立体感を意識しながらチェックの縦線を引いていきます。



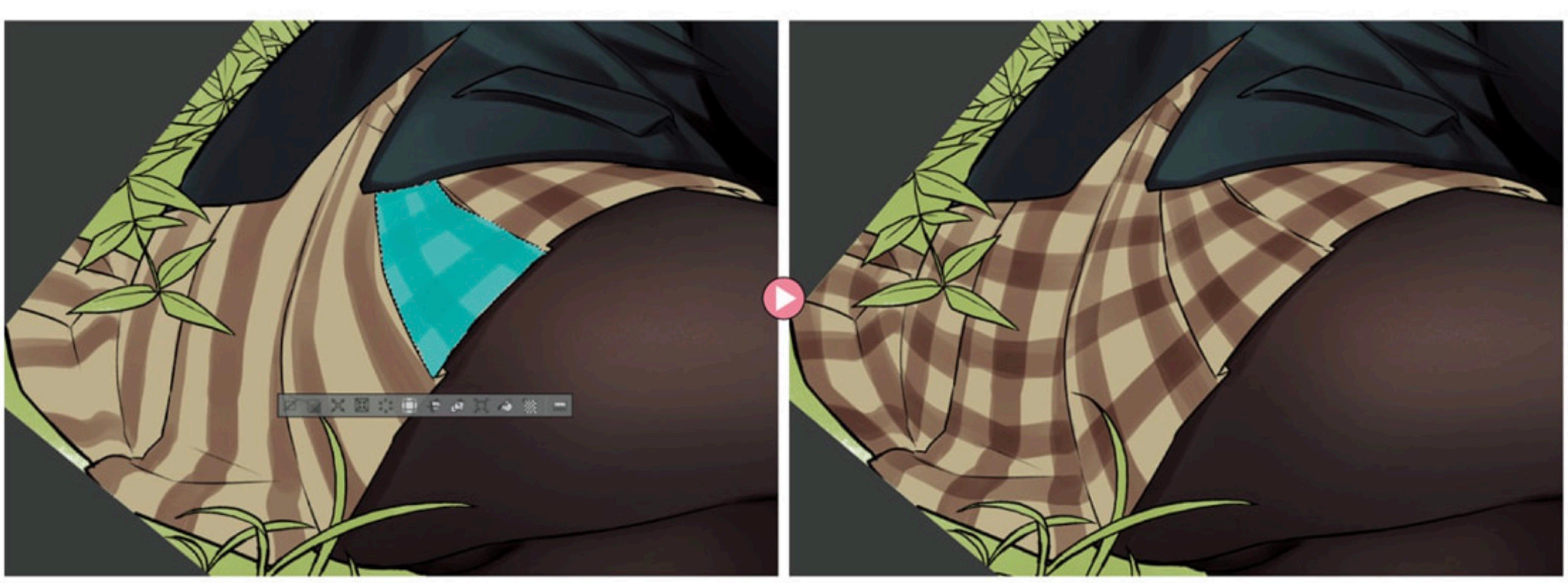
チェックの線の色



スカートの流れと脚の立体感を考えて塗る

Step 2 等間隔で横縞を引く

さらに新たに作成した[乗算]レイヤーをクリッピングし、今度は等間隔で横に線を入れていきます。その際、別のスカートのヒダにはみ出して描きづらい場合は、[自動選択]ツールでヒダを一つずつ選択して描きました。

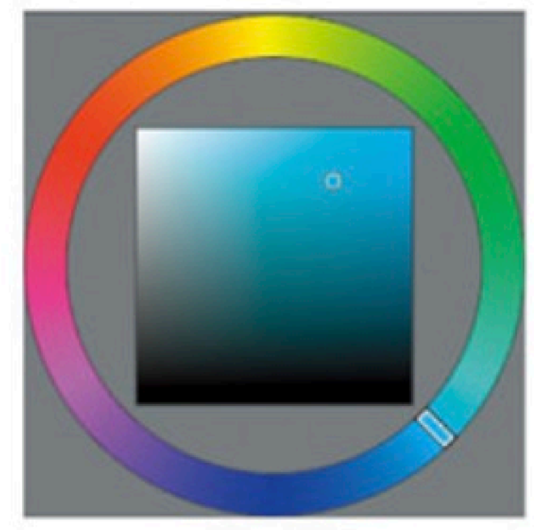


スカートのヒダを一つずつ選択して線を引く。図では選択範囲を水色で強調している

Step 3 別の色の線を描き加える

このままではただのギンガムチェック模様なので、さらに別の色で線をつけ足していきます。これまで同様[乗算]レイヤーを2つ作成し、下塗りにクリッピングします。その後異なる色で、それぞれのレイヤーに縦線と横線を描き入れていきます。この際、[筆]ツールの「透明水彩」と「濃い水彩」を適宜使い分けています。

また、反対側(脚の奥)のスカートなど、見落としやすい場所もあるので、時折ズームダウンして全体を確認しながら進めます。



細い線の色

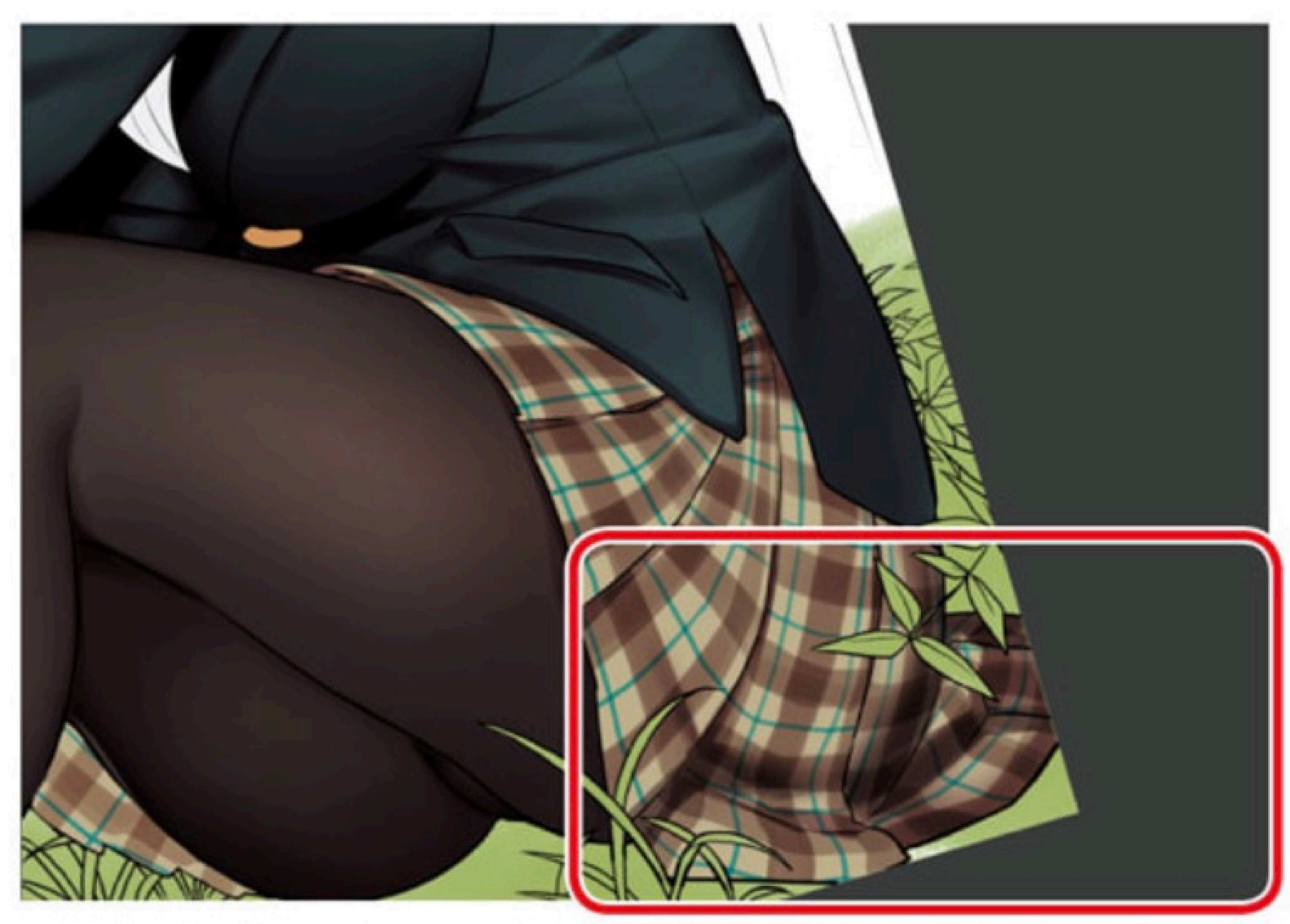


細かい箇所を塗り忘れないよう気をつける

Step 4 スカートに細かい影を描きこむ

スカートにできる影を描き込んでいきます。チェック柄が濃い色のため、影も気持ち濃い色を選択します。

他のパーツと同様、影つけは「透明水彩」ブラシで塗っては[色混ぜ]ツールで「ぼかす」手順の繰り返しです。重なり合うスカートのヒダにできる影、ジャケットによってできる影、そしてシワを意識しながら描き込みます。また柄の色が濃くて全体的に少し見づらいため、不要なはみ出しや塗り忘れなどにも気を払います。

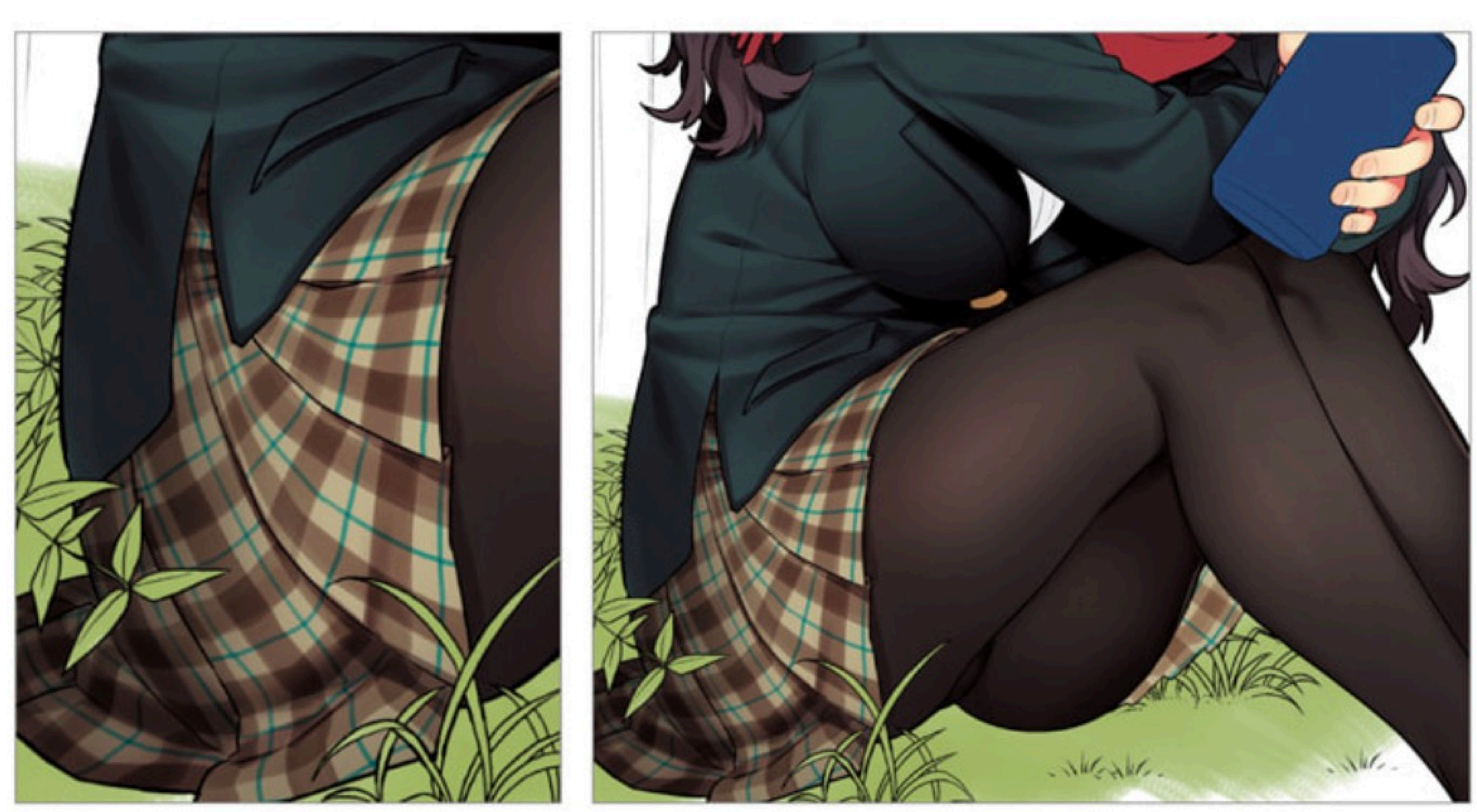


入り組んだ構造になっている分、丁寧かつ慎重に塗っていく

Step 5 スカート全体に影を落とす

最後に[エアブラシ]ツール(サブツール「柔らか」)で、上からぼんやり影をつけます。ここでもやはり一度全体を見渡して、スカートの反対側など見落とさずに塗っておきます。

これでキャラクターの服の部分はほとんどが塗り終わりました。以降ではマフラーやボタンなどの塗り残しを説明します。



スカート全体に影を落とす

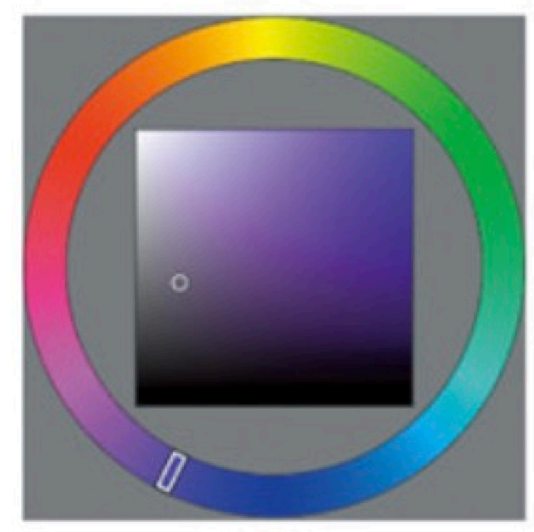
Part 8

マフラーと小物を塗る

ここまででキャラクター部分は基本的に塗り終わりました。残りのマフラーは基本的にスカートと同じ要領で塗っていきます。手に持った缶コーヒーは、目につく位置にあるので、しっかりと描き込んでアクセントにしましょう。

Step 1 チェック柄を描き込む

マフラーもスカート同じように、チェックの柄を描き込みます。まずマフラーの下塗りレイヤーの上に、縦縞、横縞それぞれの新規レイヤーを作成、2つとも合成モードを[乗算]に設定し、下塗りレイヤーにクリッピングします。スカートと違い、マフラーにはヒダがないので、縦縞も横縞も間隔と立体を意識しつつ、バランス良く引いていきましょう。はみ出して塗りづらい場合は[自動選択]ツールで部分部分を選択しながら塗っていきます。



チェックの線の色

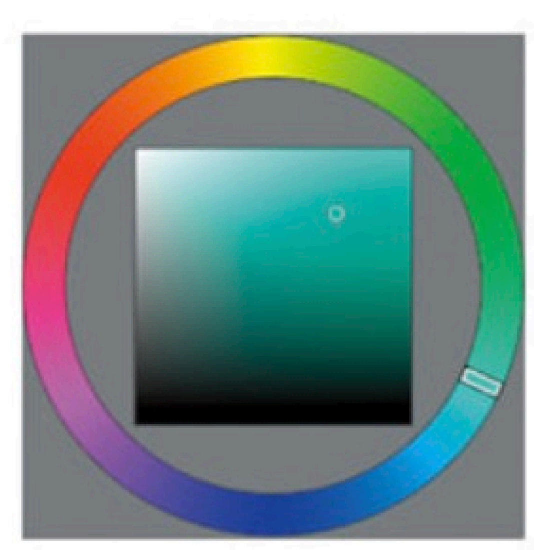


マフラーの一部分を選択して線を引く。図では選択範囲を水色で強調している

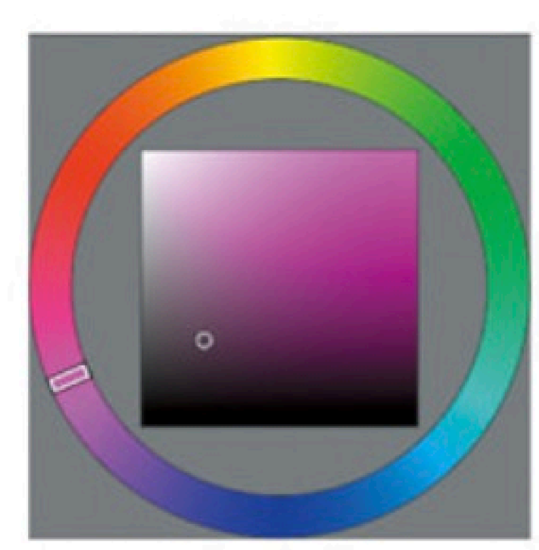
Step 2 マフラーに影を落とす

やはりスカート同様、再度[乗算]レイヤーを新規作成、クリッピング後、別の色で細い線を描き足します。

チェック柄が完成したら、マフラーに影を落としていきます。まずは[筆]ツール(サブツール「透明水彩」)で、はっきりした暗い影から、バランスを見ながら塗っていきます。



細い線の色



マフラーの影色



チェック柄が完成したら、マフラーに影をつける

Step 3 残りの部分を塗っていく

マフラーを塗り終えたら、人物についてはほとんど完成しているので、この後は塗り残したブラウス部分とボタン、加えて白目部分にも色をつけます。

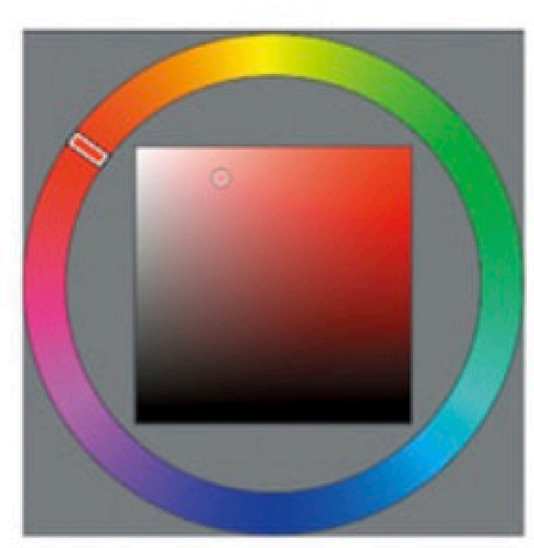
まず、ボタンは光沢感を強調するために、[乗算]レイヤーを作成し影をつけます。その後さらに[加算(発光)]レイヤーを作成し、はっきりとしたハイライトを入れました。

ブラウス部分は、ほとんどジャケットに隠れていて見えませんが、妥協せずに塗っていきます❶。「透明水彩」などを使用して、暗めの影と薄めの影を使い分けながら、細かいシワを表現します。ここまでで、おおむね服の着色が終了しました。

また、白目に色を入れていなかったので、このあたりで影をつけ加えておきます❷。眼球の丸みを意識しながら、まつげの下にうっすらの影を引きました。



❶ ブラウスとボタンを塗る。
細かい部分こそ妥協せずに仕上げていく



白目の影色



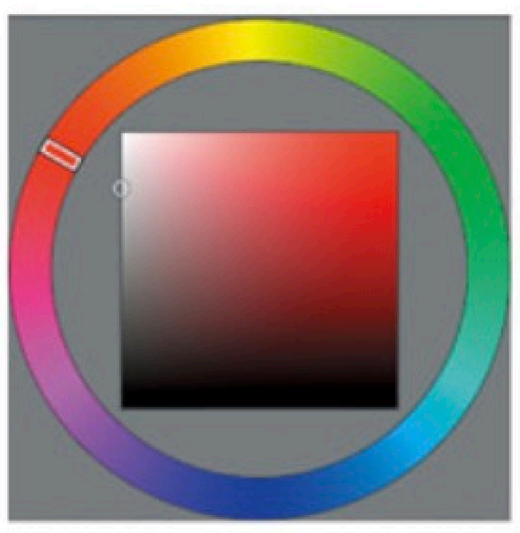
❷ 白目に影を入れる。顔の印象に関わる部分は小さくても慎重に

Step 4 缶の絵柄を描く

ここからは小物、今回は「缶」を塗っていきます。

まずは下塗りレイヤーの上の階層に新規レイヤーを作成、レイヤーをクリッピングさせ、缶の上下に缶本来の金属の色を乗せます❶。

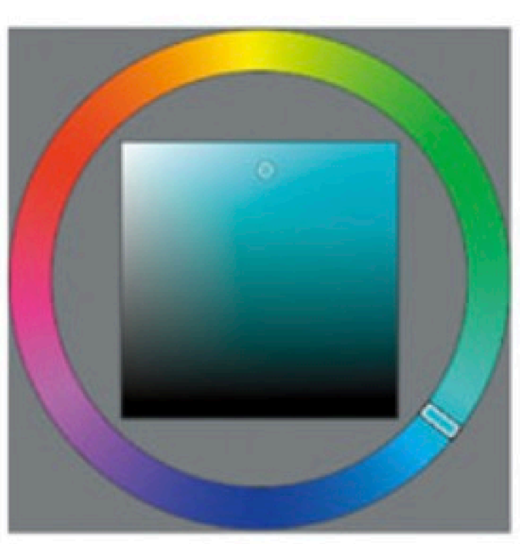
この後は、表面の柄を[エアブラシ]ツールや[筆]ツールで描いていきます❷。実際の商品を見ながらオマージュして描くと、よりそれらしく見えるでしょう。また、人物に使われていない配色を用いると、アクセントになって良いでしょう。今回のように特に目を引く位置にある場合、それなりの描き込みが要求されるため、使用する色も細かく切り替えました❸。



缶本来の色



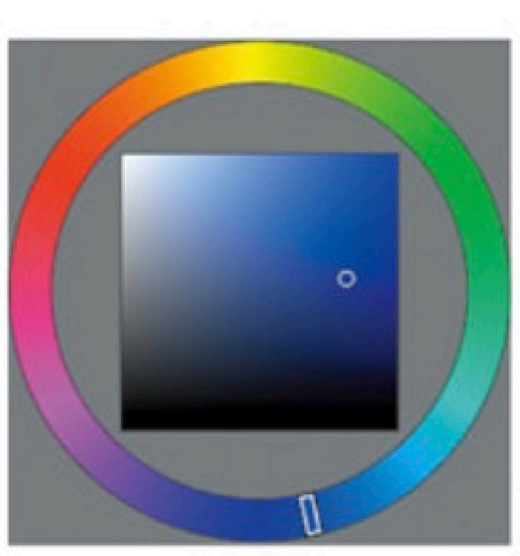
❶ 缶の上下を塗った



缶の絵柄の明色



❷ 実際の商品を参考にした



缶の絵柄の暗色



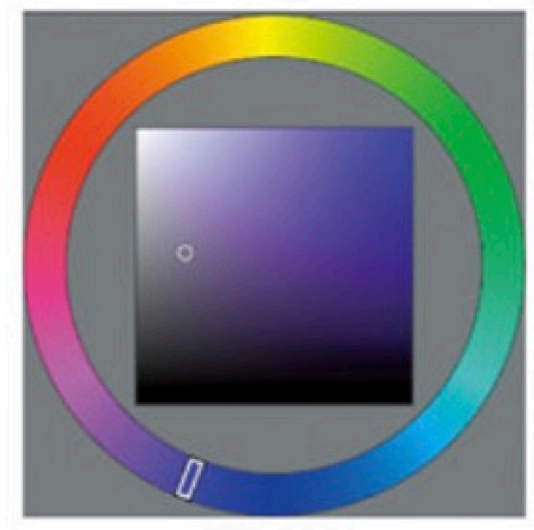
❸ 目立つ位置なのでしっかりと描き込む

Step 5 缶に影をつける

缶の柄が完成したら、缶の側面に影を落としておきます。まずは新規レイヤーを作成し、合成モードを［乗算］に設定、レイヤーを下塗りレイヤーにクリッピングします。

［筆］ツール（サブツール「透明水彩」）を選択し、缶の下部に一段軽く影をつけて、両サイドにもざっくりと影を描きこみます。

その後、影を［色混ぜ］ツール（サブツール「ぼかし」）でぼかして、立体感を出します。この際、指の下の影のみはぼかさないでおきましょう。



缶の影色



缶の丸みを考えて影をぼかす

Step 6 缶にハイライトを入れる

さらに［加算(発光)レイヤー］を追加しクリッピングして、ざっくりとしたハイライトを描き込みます。描き込んだハイライトは、缶の形状を考えながら同じ要領でぼかしていきます。

十分にぼかしたら、その上から再度はっきりとしたハイライトを入れます。缶のフチや端に特に強く入れると良いでしょう。このハイライトも、ところどころぼかして調整します。

これで小物含めて、キャラはほぼ塗り終わりました。



フチに特に強い光を入れると良い



やわらかい線を作る

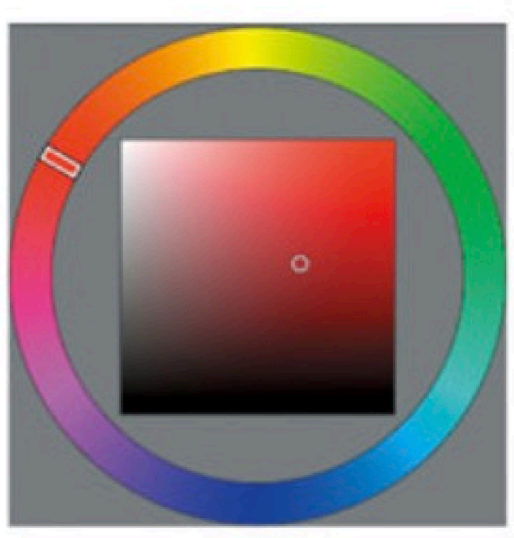
キャラクターはほぼ完成しましたが、もう少し手を加えて、髪の束感や肌のぷにっとしたやわらかさを強調してみましょう。
線画に色をつけることで、仕上がりの印象を大きく変えることができます。

Step 1 線画を着色する

線画に色をつけることで、より自然な画面に見えるようになります。

線画レイヤーに切り替えて、「透明ピクセルをロック」に設定します。たとえば身体の輪郭(肌部分)は、[エアブラシ]ツール(サブツール「柔らか」)で、赤みがかった暗色を乗せていきます。ジャケットの線を塗るときは青の暗色など、部分に合わせて色味を調整します。

このような調子で、自然に見えるよう線の色を変えていきます。



肌の線色



線画の手の部分に色をつけた。線がよりやわらかい印象になったのがわかるだろうか

Step 2 線画の上から髪を足す

線画より上のレイヤーで、輪郭のない髪の束を描き足すことで、よりふんわり乱れた印象に仕上げます。

今回は瞳のハイライトレイヤーよりさらに上の階層でレイヤーを新規作成しました。髪の毛の着色レイヤーから、[スポイト]ツールで色を拾いながら、[筆]ツール（サブツール「濃い水彩」）で、髪の毛を描き足していきます。この際、細くなめらかなタッチを心がけます。こぼれた前髪や、後ろ髪などを中心に、全体のバランスを見ながら描き足します。







線画をさえぎる毛束は、やわらかい印象を与える

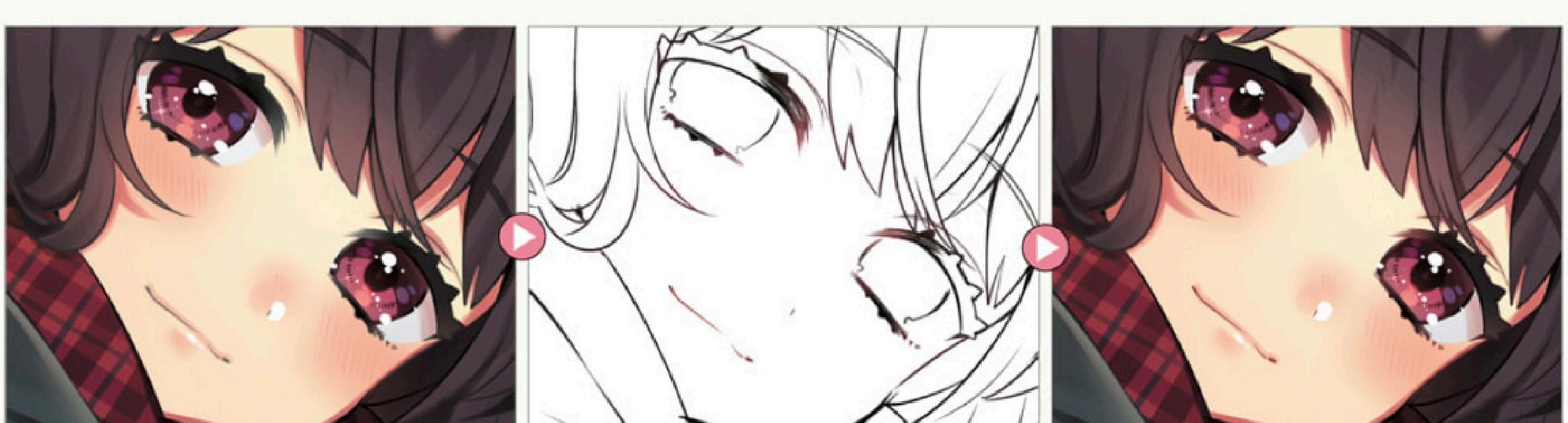
Step up

隣接した領域の色に近い暗色で、線画の一部に色をつける技法は、「色トレス」とも呼ばれます。もともとはアニメーションの技術に由来するとされていますが、アニメに限らず、輪郭を黒の実線で描画しているイラストに応用できます。

黒の実線は画面を引き締める一方で、グラデーションやぼかしを多用した塗りとはなじまずに、画面のやわらかさを損なってしまう場合があります。具体的には、

- 毛先
- 肌のやわらかい部分、ぷにっとした頬
- 水や風、炎などの流体、エフェクト

など、やわらかいイメージの箇所に応用してみると良いでしょう。



まつげや唇などに色トレスを使用すると少し印象が変わる

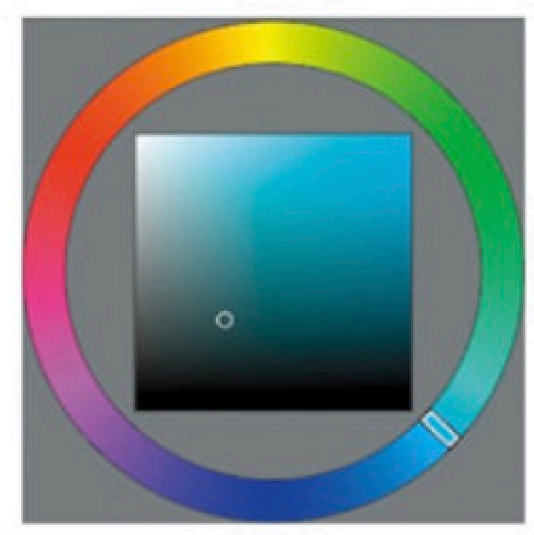
Part 9

背景を描く

ここでは背景について解説します。あくまでキャラをメインに置いたイラストではありますが、キャラをより引き立たせる上でも欠かすことはできない要素ですので、丁寧に塗っていきます。

Step 1 草葉を塗る

まずは、下塗りレイヤーの上の階層に新規レイヤーを作成、合成モード[乗算]に設定してクリッピング。もともとざっくり塗っていた緑の上に、[筆]ツールなどで、青系の影をさっと落としていきます。キャラの影ができる部分を中心に色を置いて、キャラより手前に来る草や葉にはあまり手を入れないようにしました。また画面右下にあとで雪を描き入れるので、少し白だけを残しておきます。



草の影色

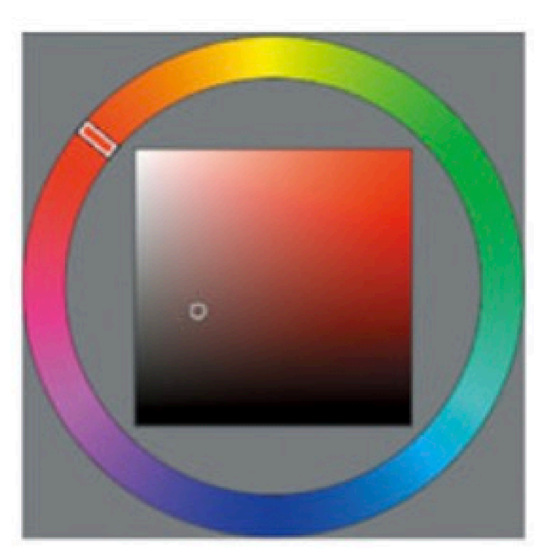


画面奥やキャラの下を中心に色を入れた

Step 2 木を塗る

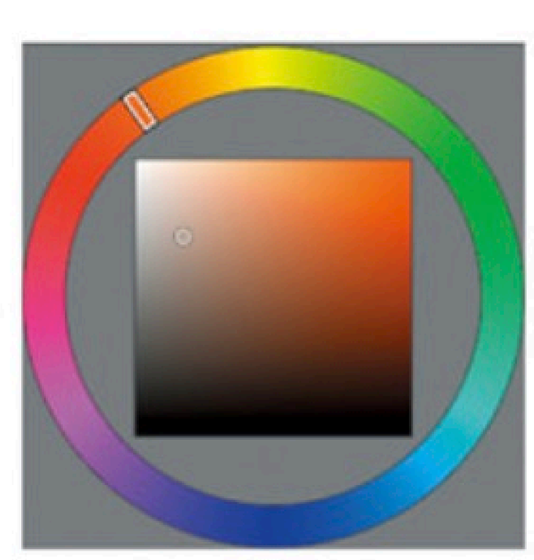
この時点でまだ木の下塗りをしていなかったので、まずキャラより下の階層に新規レイヤーを作成し、下塗りします。

さらに上の階層にレイヤーを作成してクリッピングし、幹に光が当たっている部分を大まかに塗ります。ハイライトは改めて塗るので、この時点ではあまり明るすぎない色を選びました。また合成モードも[通常]のままです。



下塗りの色



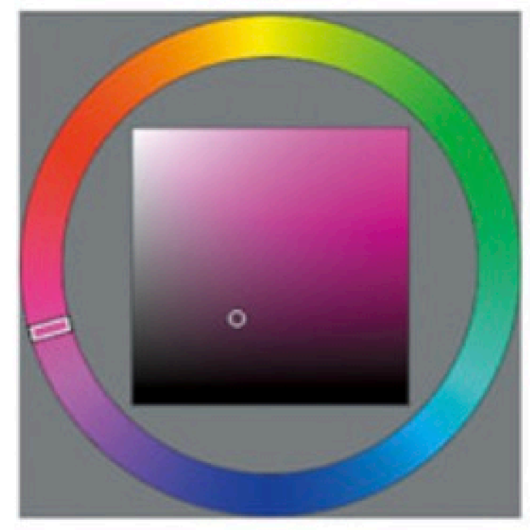


幹の明るい部分の色



Step 3 細かい影を描き込む

さらに上の階層に作成したレイヤーを[乗算]に設定しクリッピング。木の表面の細かい線は[鉛筆]ツールで描き込み、また[筆]ツールや、[エアブラシ]ツールを使って表面の凹凸や影を表現します。この際、色を細かく切り替えながら塗っていくと、より深みが出るでしょう。また今回、樹皮の流れは縦向きに設定して、流れに沿うように塗っています。



木の影色の一例

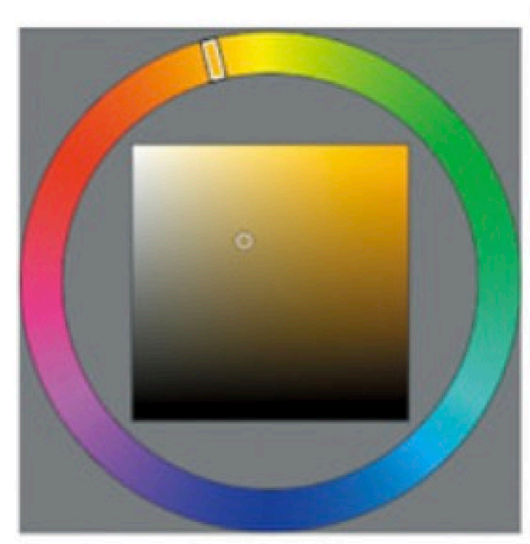


縦方向に塗っていく

Step 4 ハイライトを入れる

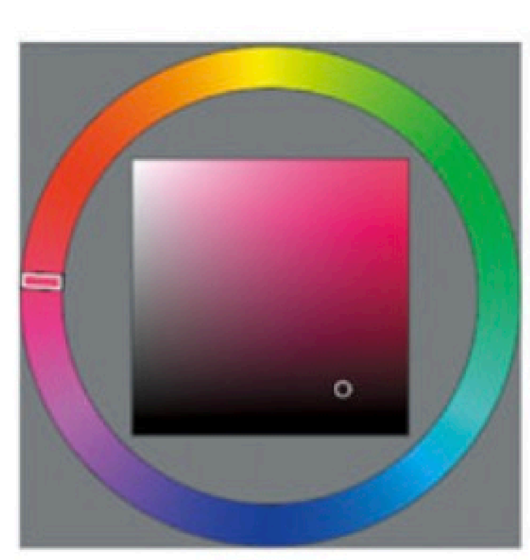
新規作成した[加算(発光)]レイヤーをクリッピング、凸凹を意識しながら木の表面にハイライトを入れます。ここでもやはり縦方向に塗っていきます。

その後、再度[乗算]レイヤーを作成しクリッピング、[エアブラシ]ツールで、寄りかかるキャラの影を濃いめに落としていきます。



ハイライトの色





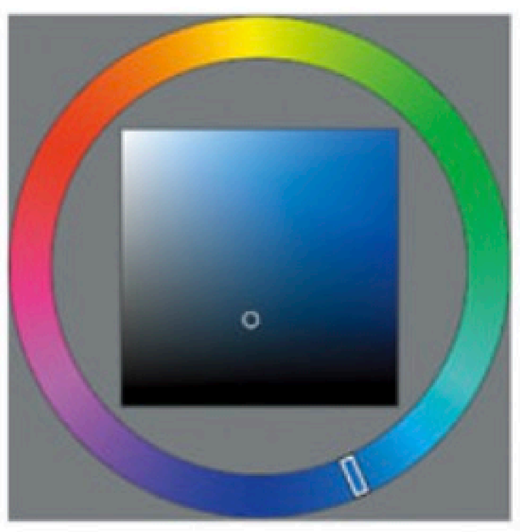
濃い影色



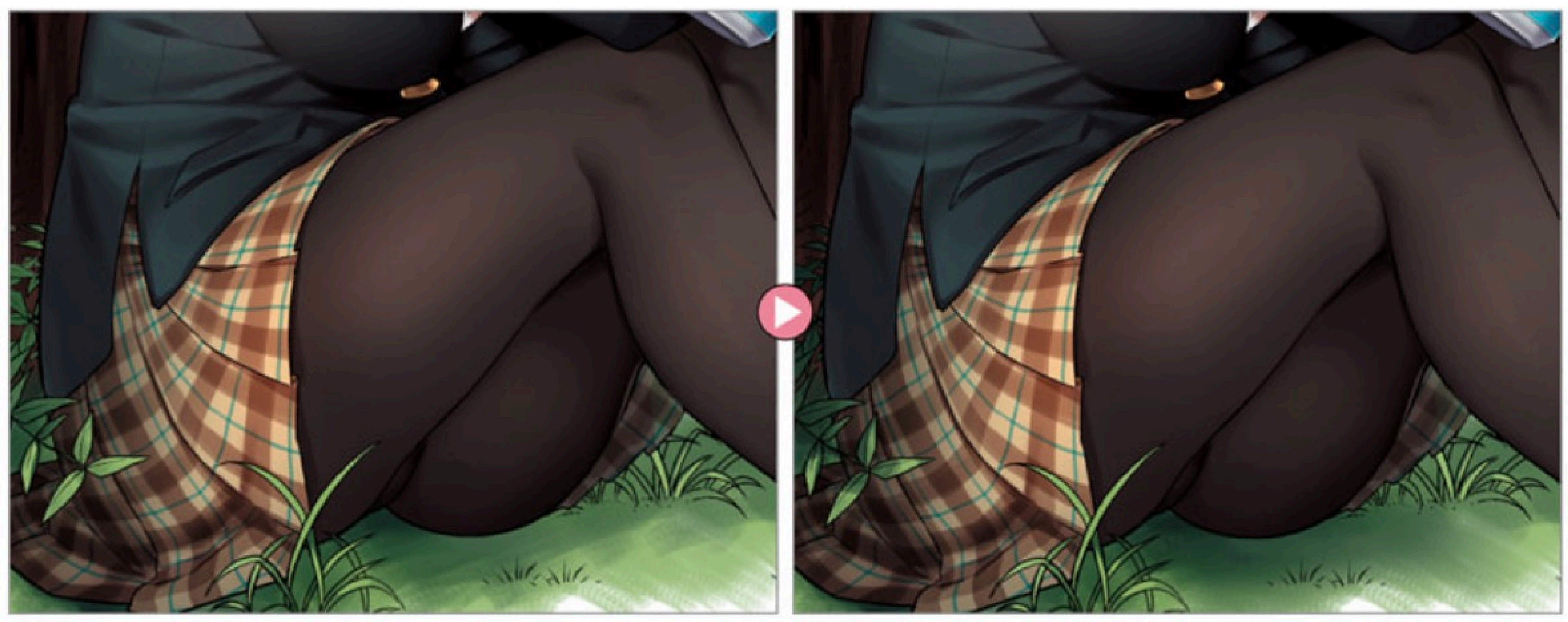
Step 5 草葉と線画の色味を調節する

木の根元を暗く塗り込んだ分、地面の葉の影や暗さを調整しつつ、影を描きこんでいきます。Step1で作成した[乗算]レイヤーに青みがかった影色を足していきます。やはりキャラの手前の草葉にはあまり色を乗せないようにして、奥行きを出しましょう。

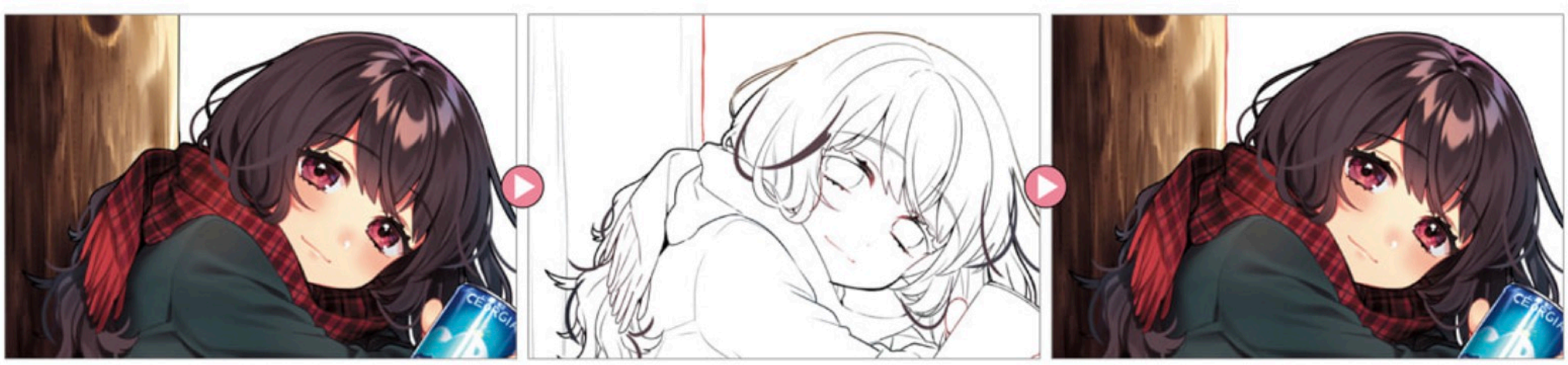
また背景についてもキャラ同様、線画に彩色していきましょう。線画レイヤーに切り替え「透明ピクセルをロック」に設定後、木や草葉の輪郭線を、同系統の暗色で塗っていきます。



草葉の影色



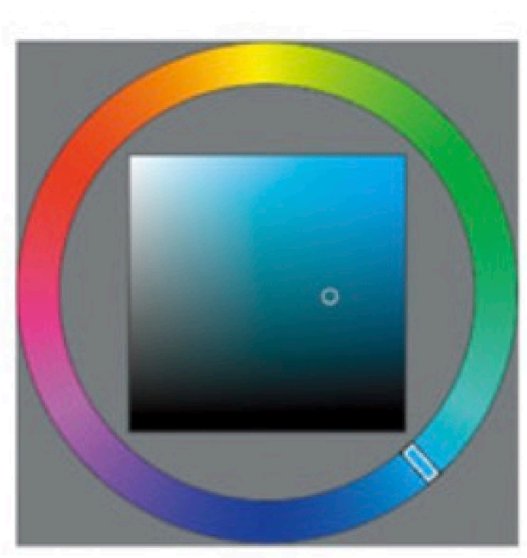
キャラの手前の草葉には色を置かない



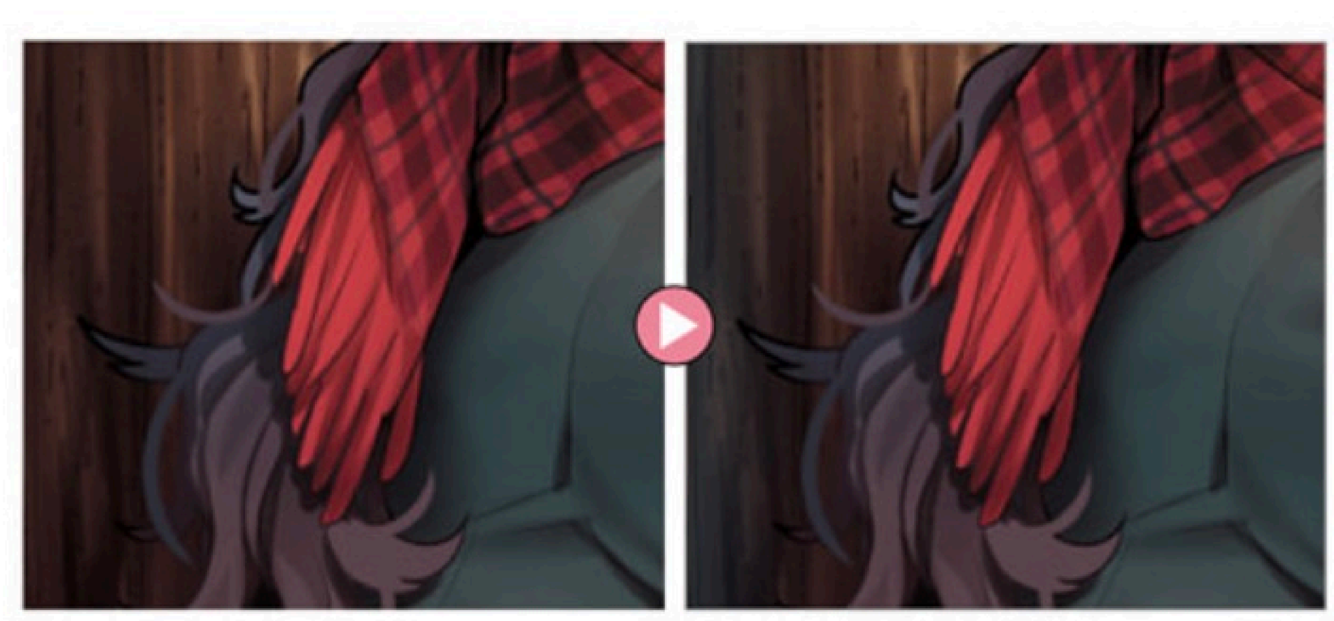
草葉の線画も同様に処理した

Step 6 青みを加えて奥行きを出す

画面の一部に青みを足して、立体感を強調します。画面端、木の左側を[エアブラシ]ツール(サブツール「柔らか」)で、うっすらと色を乗せていきます。木と色合いが大きく異なるので、気持ち色を乗せる程度で十分です。

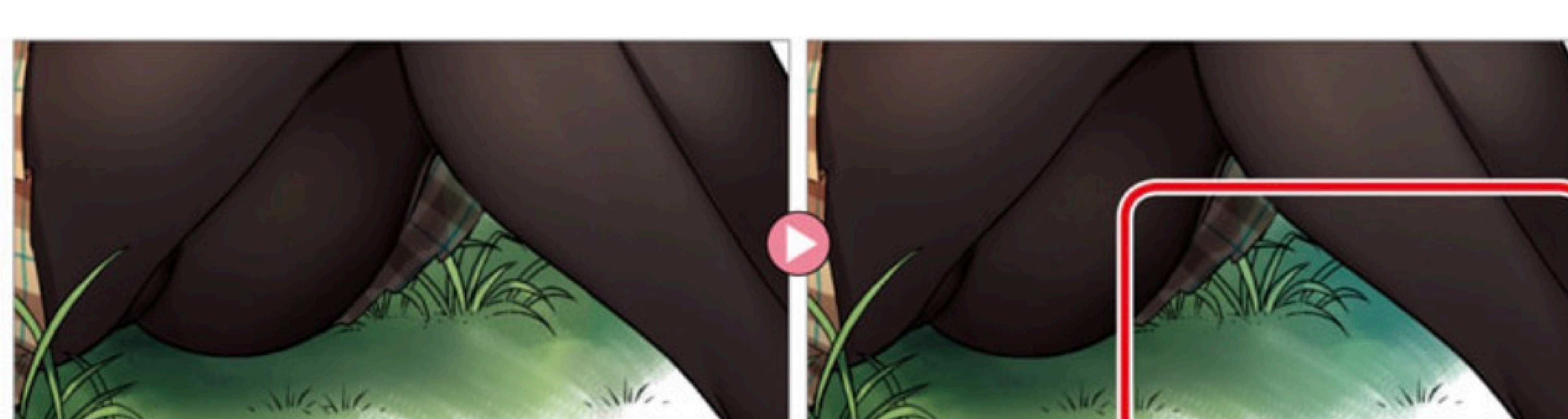


幹の明るい部分の色



木の左側にうっすら色を乗せる

画面下の草にも同じように青みを足し、奥行きを出しました。こちらも膝の下辺りに、ほんの少しだけ色を置いていますが、木と違い草とは色味が似ているので、先ほどよりは濃いめにすると良いでしょう。

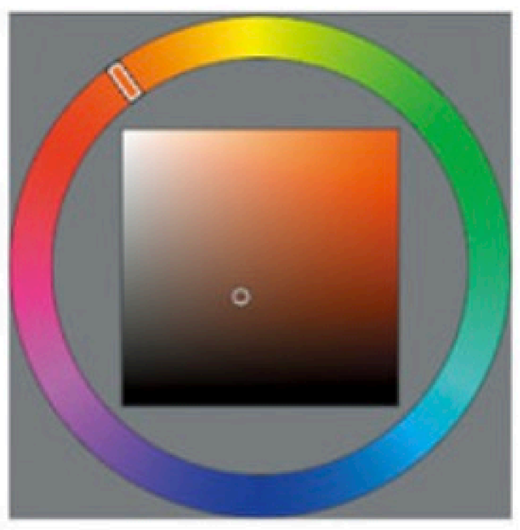


画面の一部にうっすらと色を乗せ、奥行きを出す

Step 7 遠景の木々を描き足す

今まで描き込んだ背景レイヤーの下にレイヤーを新規作成します。[筆]ツール(サブツール「透明水彩」)を使用して、画面後方の人物の後ろに、ざっくりと何本か木を描きます。奥に配置した木ほど薄い色で描きました。

ここでその奥の木のレイヤーを選択したまま、フィルターメニュー→"ぼかし"→"ガウスぼかし"を選択します。ぼかしたい値と具合がプレビューしながら設定できるので、バランスを見ながら、木をぼかしていきます。



木の描画色

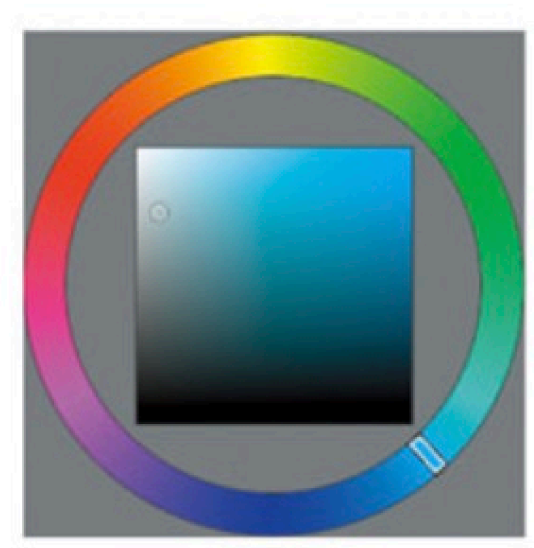


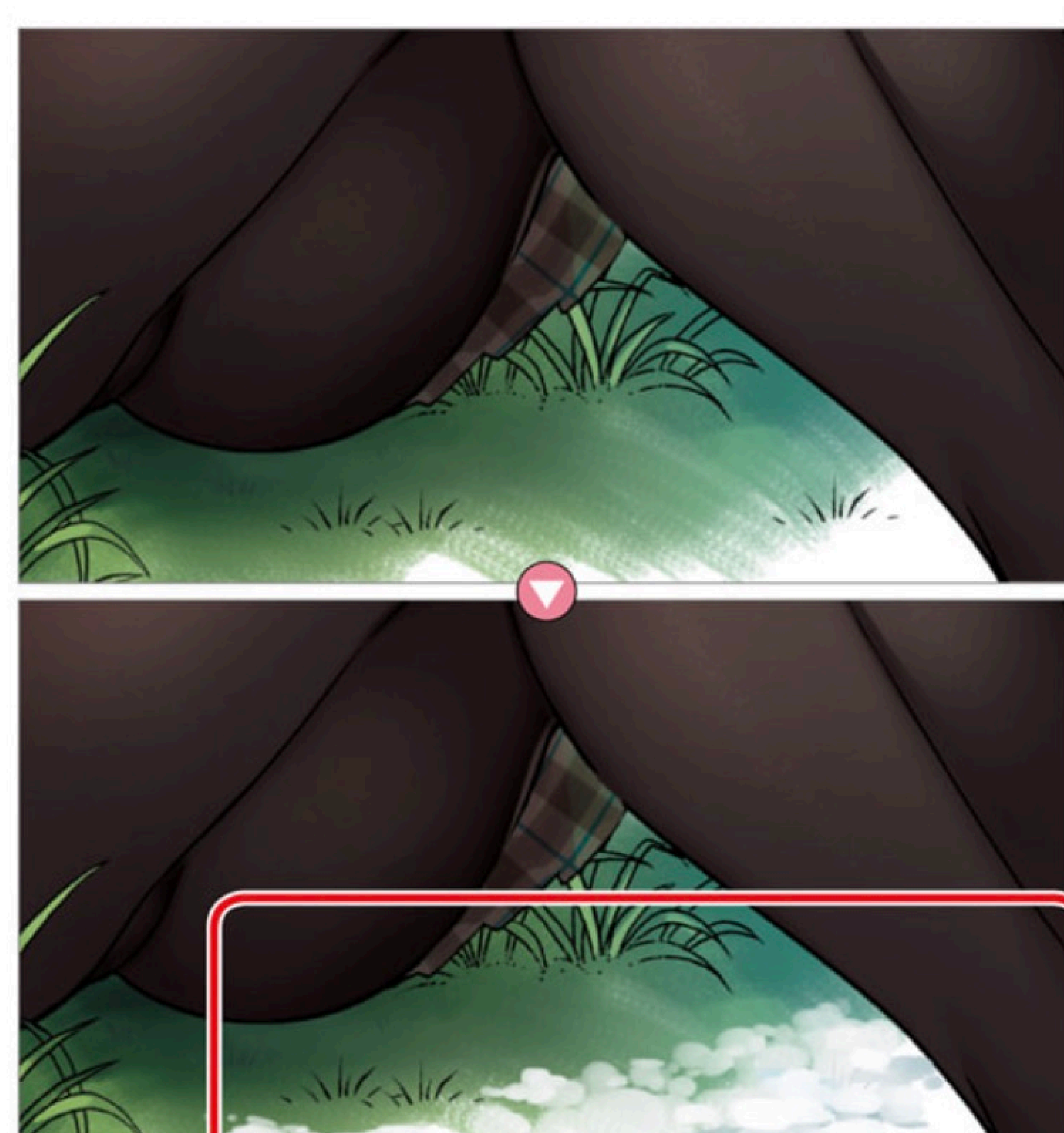
バランスを見ながら木をぼかす

Step 8 足元に雪を描き足す

背景の下塗りレイヤーより上の階層に、新規レイヤーを作成します。画面右下の空白部分に雪を描き足します。「透明水彩」を使って、短いストロークでぽんぽんと叩くように色を塗っていき、足元に残った雪を表現しました。

これでイラストはほぼ完成です。次ページでは、ちょっとした雰囲気づくりのための仕上げ作業を解説します。





足元に雪を描き足す



全体の雰囲気を整える

イラストはほぼ完成していますが、ここからは全体の雰囲気をより引き出すために、細かな加工を施します。改めて全体を見直し、よりクオリティを上げるために何をすべきか考えてみると良いでしょう。

Step 1 薄いモヤや白い息を描き足す

ここからは全体のバランスを見ながら、画面の雰囲気をよりイメージに近づけていきます。まず一番上の階層に新規レイヤーを作成、[エアブラシ]ツールで画面上方(奥にある木の上の方)、画面右上(キャラの頭上)、画面下方(足元)にふんわりと、白いモヤのように薄く描き込みます❶。ちょっとした処理ですが、これがあるだけでだいぶ雰囲気が違ってきます。

さらに寒い冬ならではの白い息を描きこんでいきます。[筆]ツール(サブツール「濃い水彩」)で、なんとなくぼかし具合を考えながら形を描き出します。同じように息を複数顔周りに描き、[色混ぜ]ツール(サブツール「ぼかし」)をかけました❷。



❶ 薄いモヤを描く

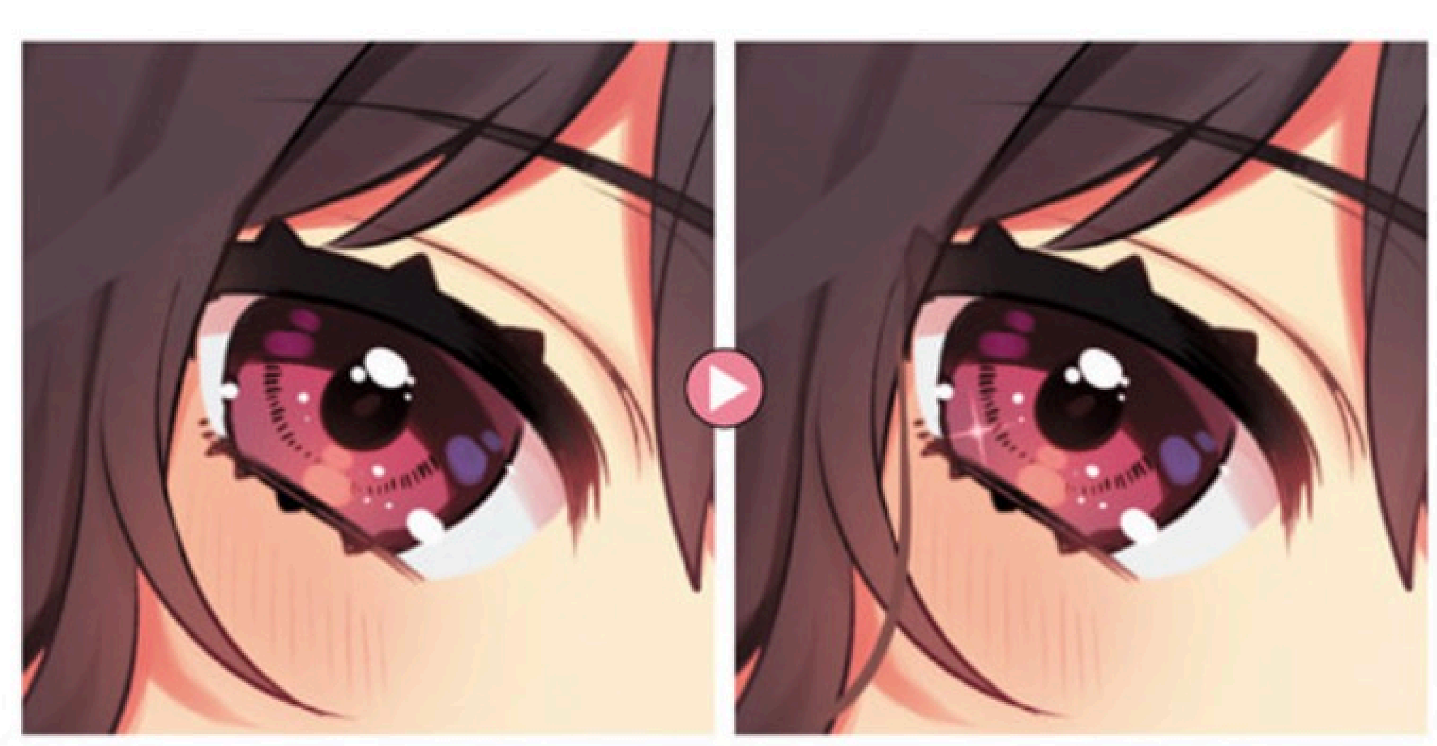


❷ 白い息を描く

Step 2 まつげをより自然に加工する

線画は髪の色より上の階層にあるため、線画で描かれたまつげは、現状髪の上に乗っているように見えます。これを「髪が透けてまつげがうっすら見えている」状態にしましょう。まずは線画の上に新規レイヤーを作成し、スポイトで髪周辺の色を取って、まつげの線画を隠すように塗りつぶします。塗りつぶしたレイヤーの透明度を下げればOKです。

また、最上層に新規レイヤーを作成、合成モード[加算(発光)]に設定して、瞳に十字のハイライトを描き加えました。



Step 3 光を加えて雰囲気を整える

Step2で使用したレイヤーのまま[鉛筆]ツールなどで、缶のフチに強めの十字ハイライトも描き足します。

また、画面右上に[エアブラシ]ツールでぼんやりと大きめのハイライトを置きます。これで陽光が差し込んでいるかのような表現ができました。

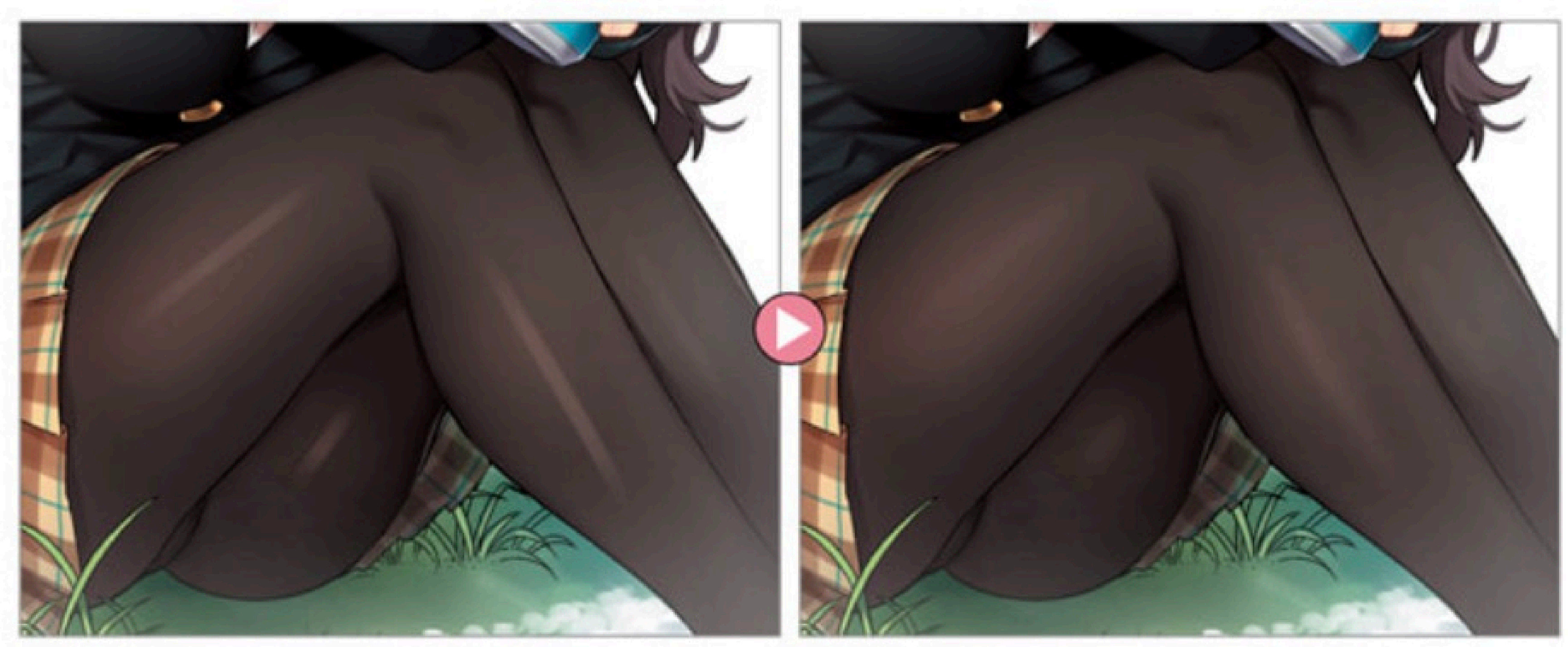


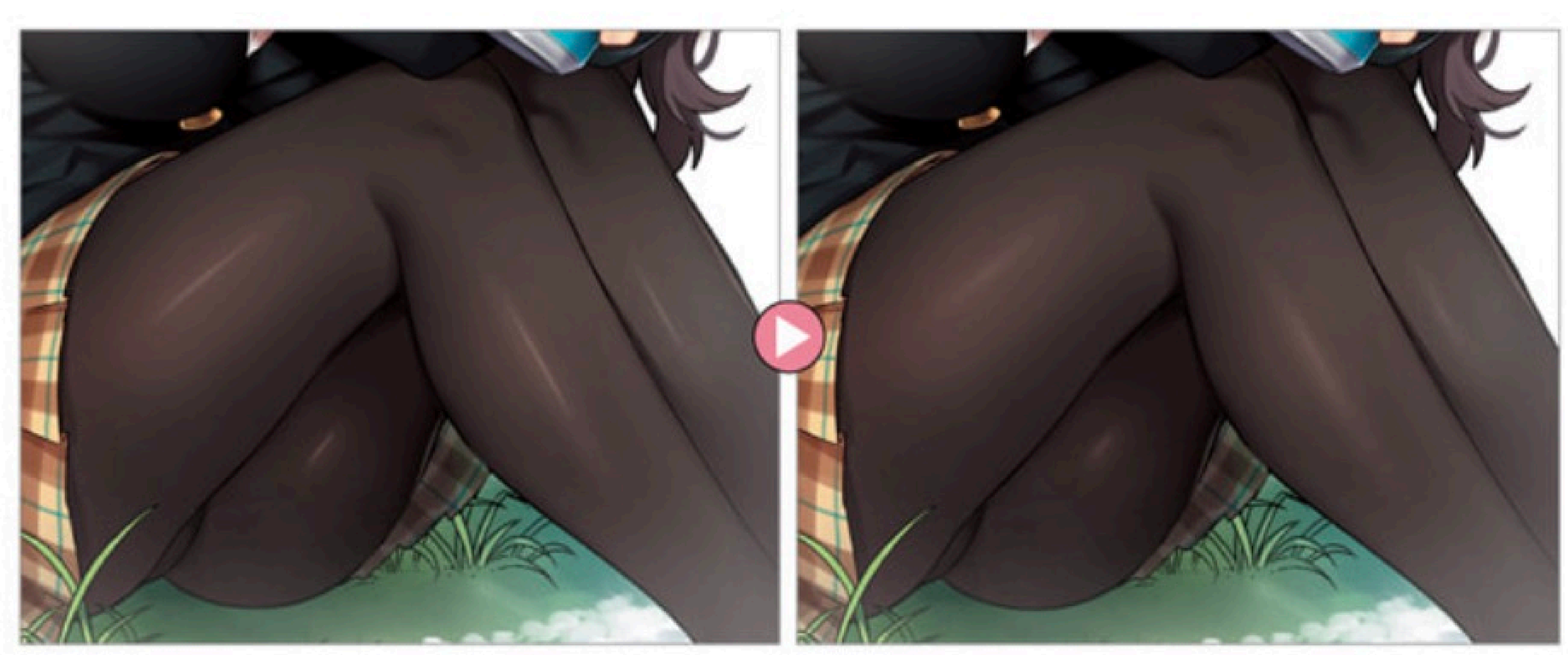


Step 4 タイツの質感を向上させる

改めて全体を確認し、気になった点に手を加えます。

引き続き[加算(発光)]レイヤー上で、「透明水彩」を使用し、さらっと一本線を引いたら、すぐに「ぼかし」ます。再度「透明水彩」で、より細い線を一本引きます。その細い線の入りと抜きを、「ぼかし」でぼんやりとぼかし、ほど良い光沢を表現しました。





Step 5 肩口にハイライトを足す

最後にジャケットの下塗りの上に[加算(発光)]レイヤーを作成、クリッピングして、光の当たる方向を考えながら、肩口から上腕にかけて「透明水彩」でハイライトを入れました。ハイライトの入り抜きをぼかしたら完成です。



Making 3

ひたきゆう

Title | 夏の君



キャラ魅せ
Technique



Yuu Hitaki's Comment

健康美をイメージして、濡れ表現や背景となじむ絵作りを意識して描きました。基本的には厚塗りで塗っていくので、あまり機能的な使い方はないかもしれませんが、少しでも参考になる部分があると嬉しいです。

Making 3 ひたきゆう

水に濡れた肌の質感を追求する

本章では「水濡れ」や「健康美」といった要素に重点を置いて制作しています。肌を流れる水は、体のボリューム感を表現する上で非常に効果的です。同時に、露出度が高くとも健康的な印象を与える方法を紹介します。

▷ 制作環境

OS Windows 7 64bit
CPU Intel® Core™ i7
メモリ 16GB
タブレット Intuos Pro size M、Cintiq 13HD
モニター FlexScan 27.0インチ
ツール CLIP STUDIO PAINT EX

▷ 制作過程

Part 1　ラフから線画を起こす ⇒ P.080
Part 2　大まかに塗り分ける ⇒ P.082
Part 3　詳細に塗り進める ⇒ P.084
Part 4　背景と小物を塗る ⇒ P.092
キャラ魅せ　肌を伝う水滴を表現する ⇒ P.094
Part 5　環境光を加え仕上げる ⇒ P.096

Part 1

ラフから線画を起こす

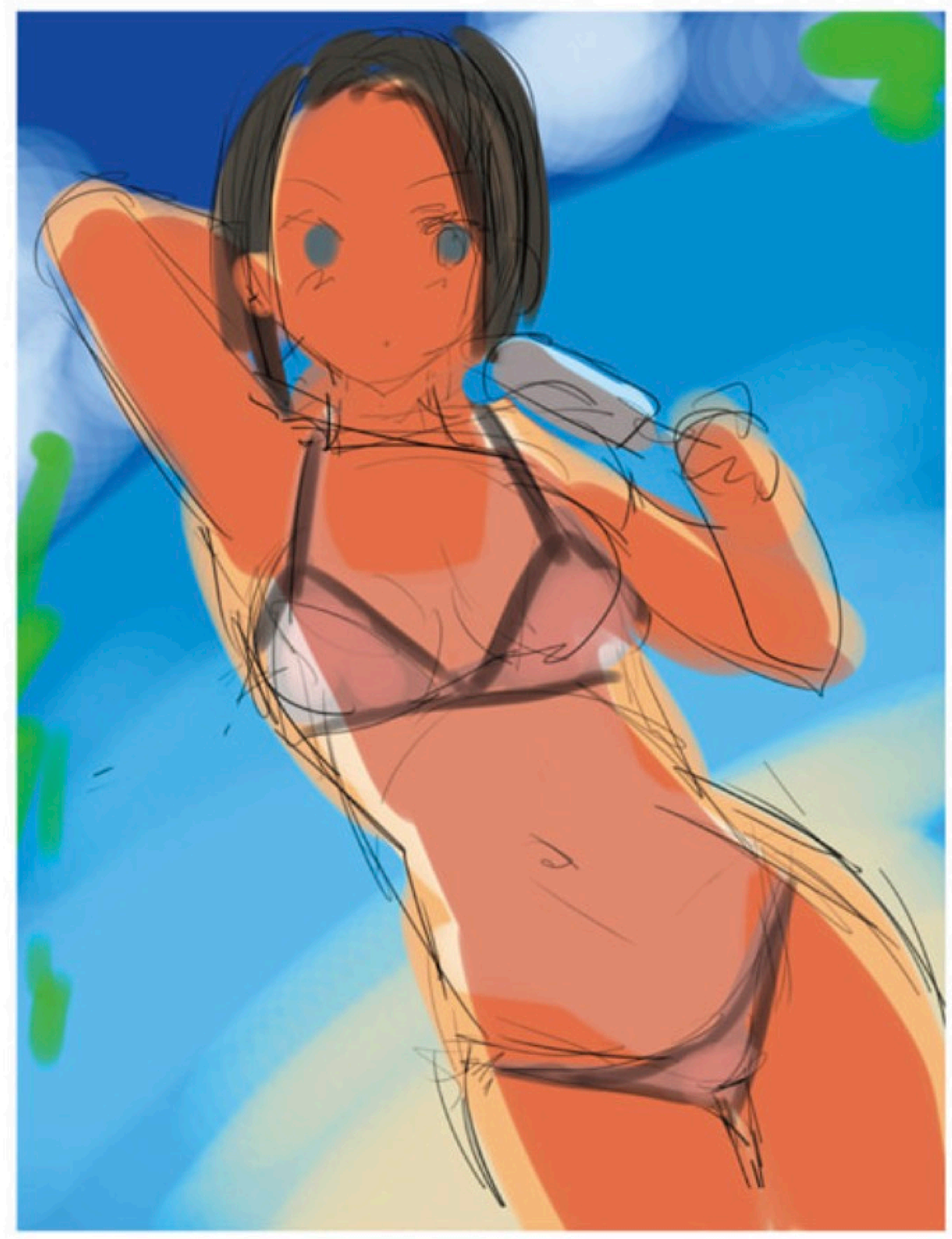
まずはテーマに沿ってラフを作り、ラフをアタリにして線画を描いていきます。今回はより正確な立体を描写するために、ラフの段階から3DCGを使用しています。

Step 1 テーマからラフを起こす

CLIP STUDIO PAINTを立ち上げ、B5サイズでラフを起こします。

今回のイラストは「水に濡れた質感を追究する」というテーマがあったので、そこからイメージを膨らませていきます。今回は「水濡れ」を表現するために「濡れて光る肌」「体を伝う水滴」といったキーワードを発想しました。

これらのキーワードを踏まえて「健康的な水着少女」というイメージでラフを起こしていきます。この時点で日焼け跡などのディティールもある程度盛り込んでいます。

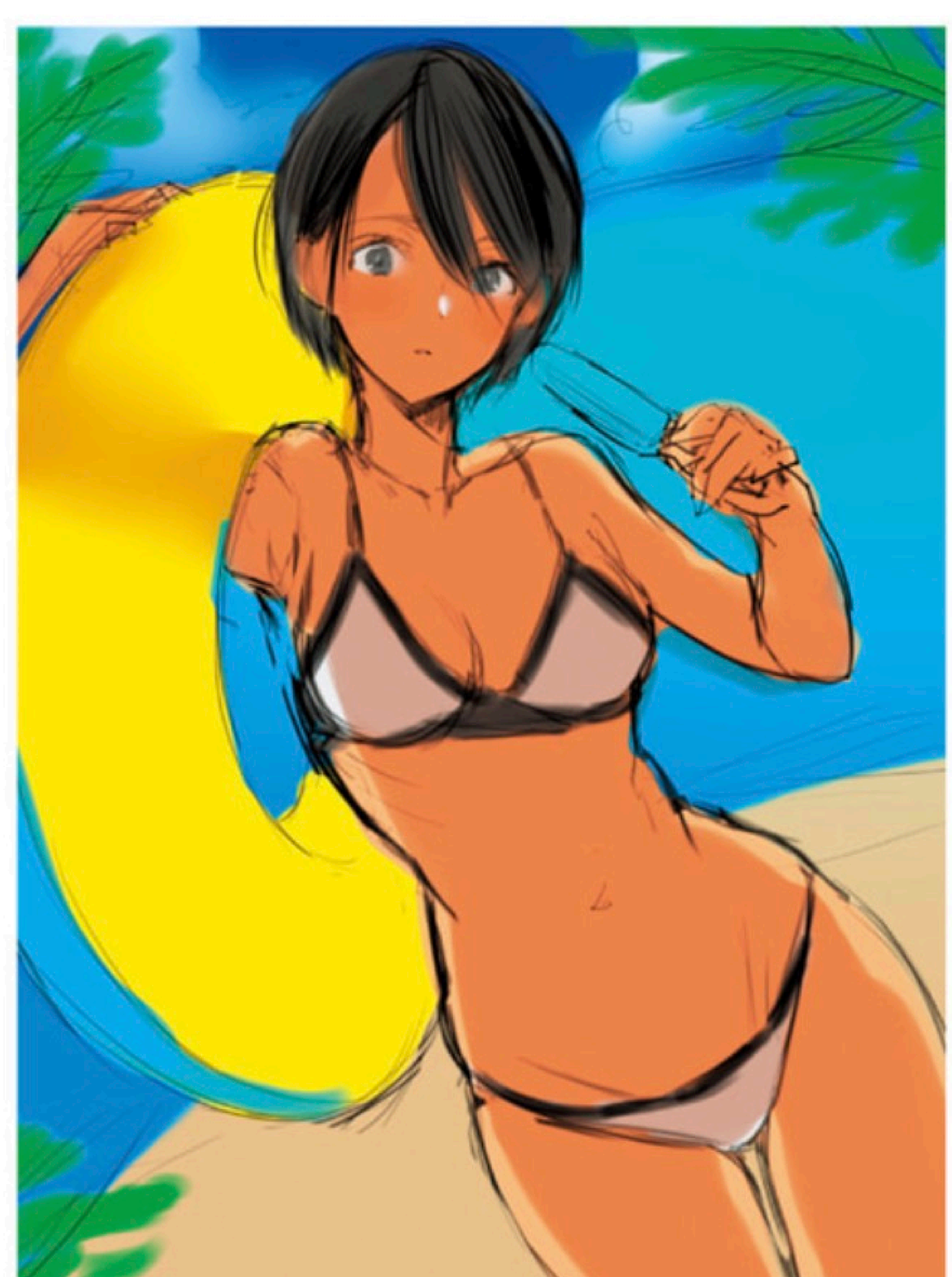

テーマに基づいてラフを起こす

Step 2 ラフをつめていく

もう少し具体的になるまで、ラフの内容をつめていきます。

現状のラフのままでは、少々大人っぽい印象を受けてしまいます。今回のイラストは「少女」を描くというテーマがあったため、よりテーマに近づけるために修正を加えましょう。ここでは髪型を変更して、スポーティな高校生くらいのイメージに修正しました。

またポーズについてもより詳細なものにしていきます。まずは右腕に浮き輪を持たせてみました。背景も、木々や海、空を少し加筆しました。

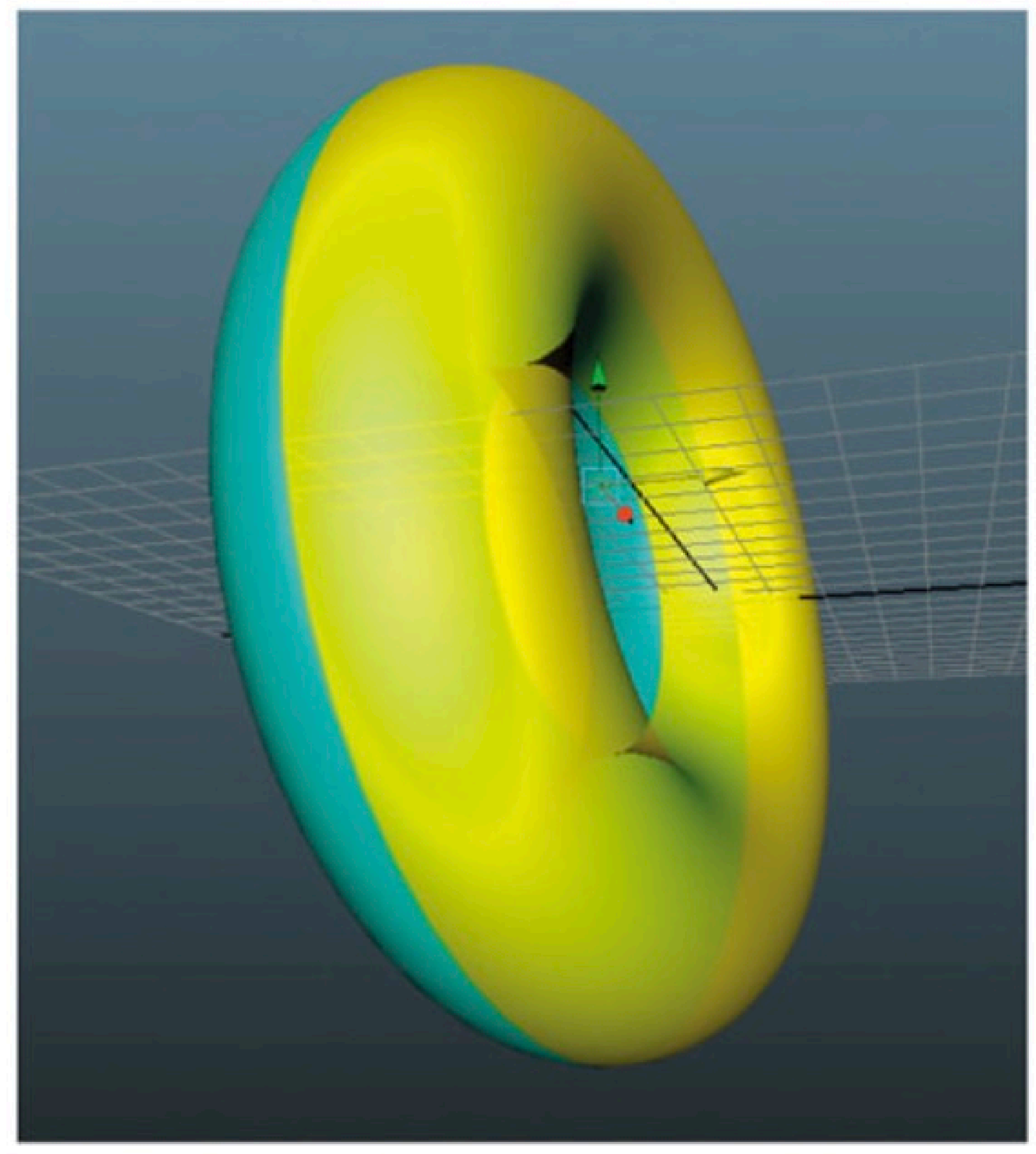

ラフをより詳細にする

Step 3 3D素材を利用する

キャラに持たせた浮き輪のパースを正確にするため、3Dモデルを利用します。

ここではMayaという3DCGソフトを使って、浮き輪を作っています❶。テクスチャはひとまず大まかなイメージです。

レンダリングした浮き輪は、ビニールの透明感を表現するために、透過処理をしています❷。ここまで来たら、一度浮き輪のデータを適当な形式で書き出しておきましょう。



❶ 3DCGソフトで浮き輪をつくる

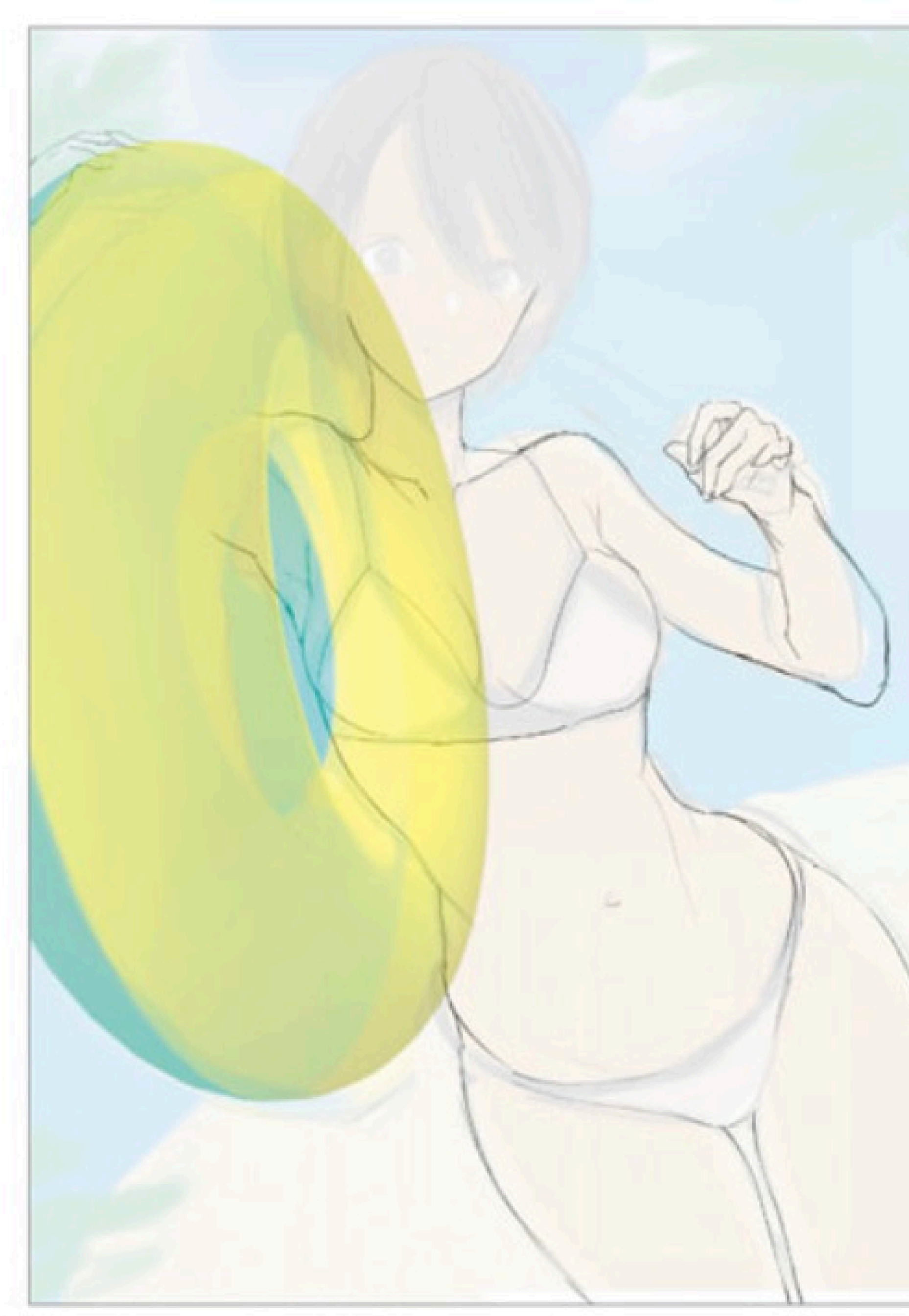


❷ 浮き輪を透過させる

Step 4 線画を起こす

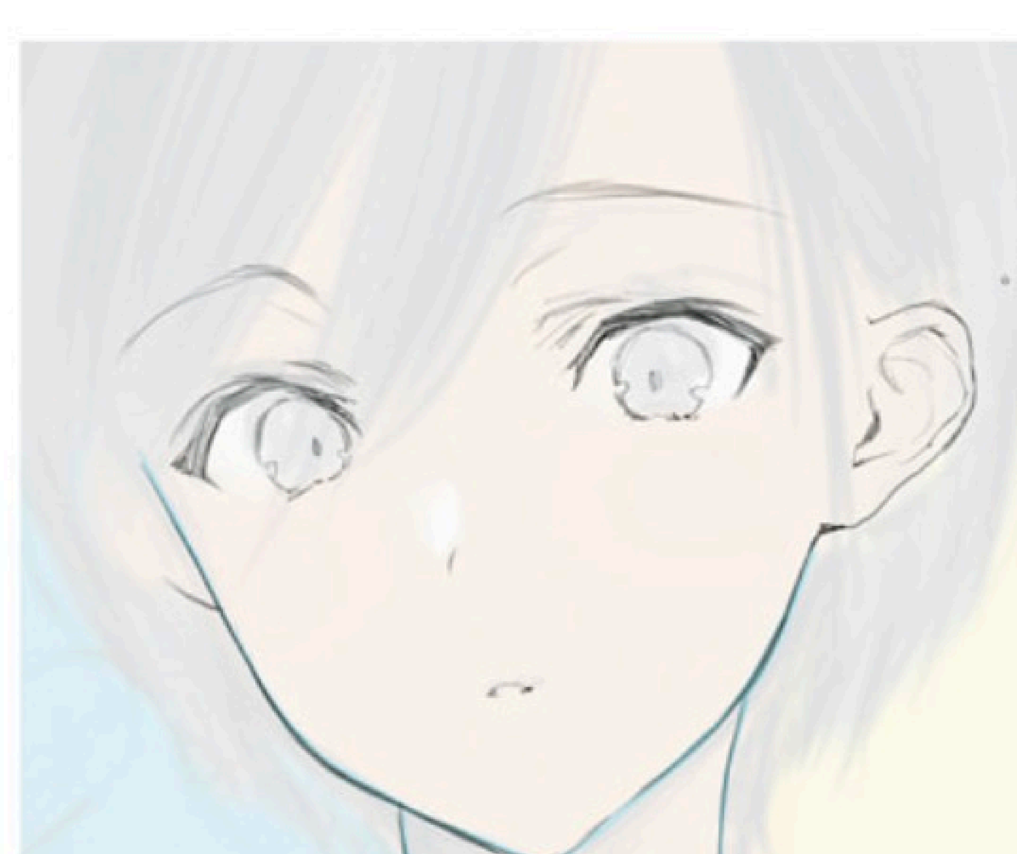
再びCLIP STUDIO PAINTに戻り、先ほど作成した浮き輪のデータを読み込みます。浮き輪をラフに合わせたら、上の階層に新規レイヤーを作成し、線画を描き起こしていきます❶。適宜回転表示や反転表示を使用しながら作業していくと良いでしょう❷。また線画について、身体、顔、髪でそれぞれ別レイヤーに起こしています。

線画が描き終わったら、線画レイヤーの下層に新規レイヤーを作成します。このレイヤーはマスクとして使用するため、線画の内側をすべて塗りつぶしていきます❸。はみ出しや塗り残しのないよう注意しましょう。



❶ ラフに沿って線画を描く

Memo CLIP STUDIO PAINTは.fbx、.lwo、.lws、.objなど、各種3Dデータ拡張子を読み込むことができます。[ファイル]メニュー→"読み込み"→"3Dデータ"から読み込むか、対象のファイルをドラッグ＆ドロップすることで、3Dデータがキャンバス上に配置されます。またファミリーソフトであるCLIP STUDIO MODELERとは連携が取りやすく便利です。



❷ 反転表示などを使用する



❸ マスクを作る

ひたきゆう

Part 2

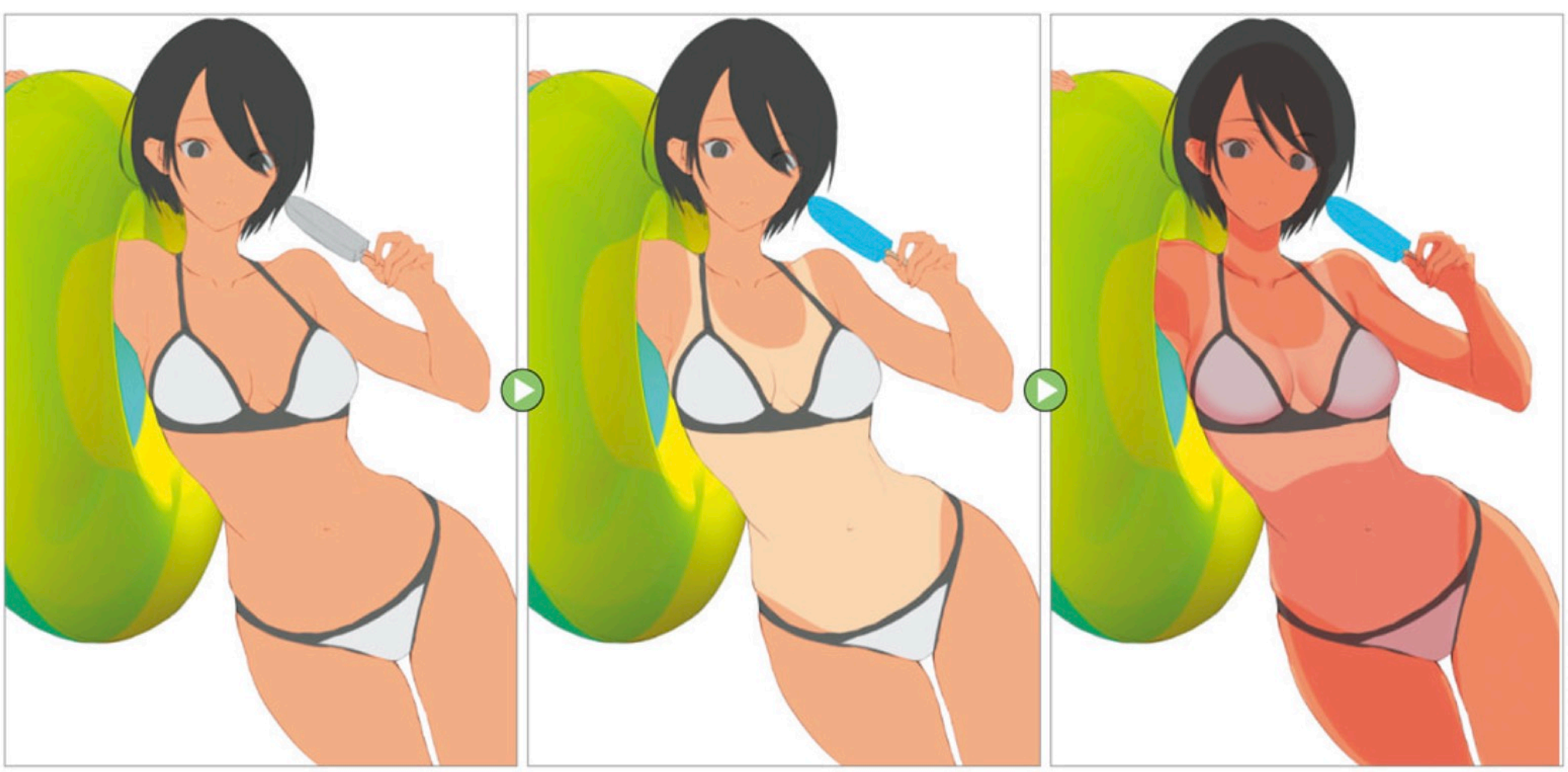
大まかに塗り分ける

まずはざっくりと色分けしていきます。後の工程のことも考えつつ、パーツごとに塗り分けておきましょう。ある程度塗り分けたら、この時点でざっくりとですが影も置いていきます。

Step 1 色分けする

色ごとにレイヤーを分けて、パーツ単位で塗りつぶします❶。この際、色がはみ出したりしないように、Part1のStep4(P.081)で作成したマスク用のレイヤーを使用すると良いでしょう。色分け用に作成した新規レイヤーは"下のレイヤーでクリッピング"で、マスク用レイヤーを指定しておきます。

一通り塗り分けたら、別レイヤーを追加して、日焼け跡も塗り分けておきます❷。さらにレイヤーを追加して、合成モードを[乗算]に設定し、大まかに影色を乗せていきます❸。

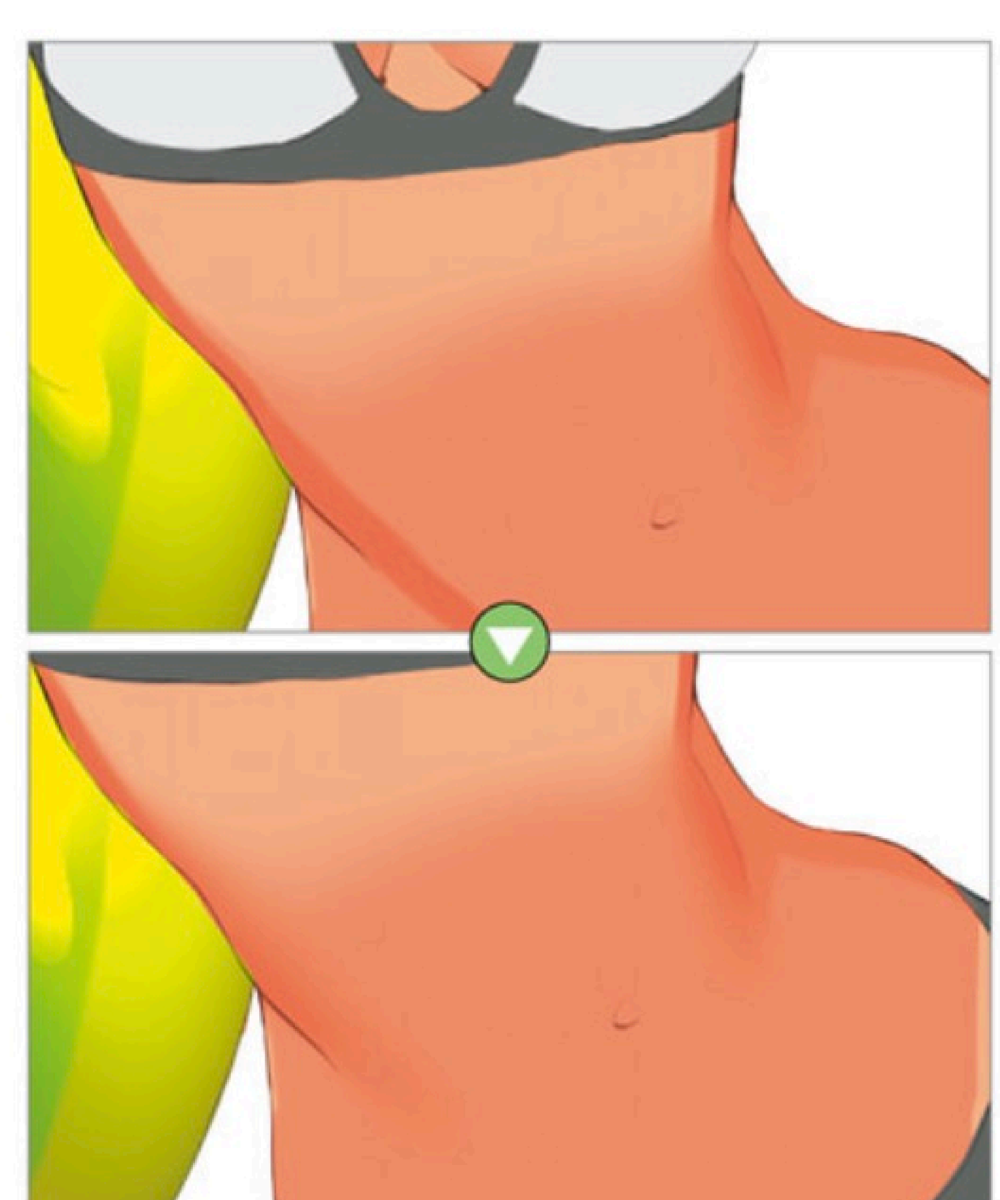


❶ パーツごとに塗り分ける　❷ 日焼け跡を塗る　❸ 大まかに影を乗せる

Step 2 肌に影をつける

細かく影を塗り進めていきます。

肌のレイヤーに切り替え、ざっくりと影を塗り重ねます。その後、適宜[色混ぜ]ツール(サブツール「ぼかし」)などを使用して、影の境界をなめらかにしていきます。

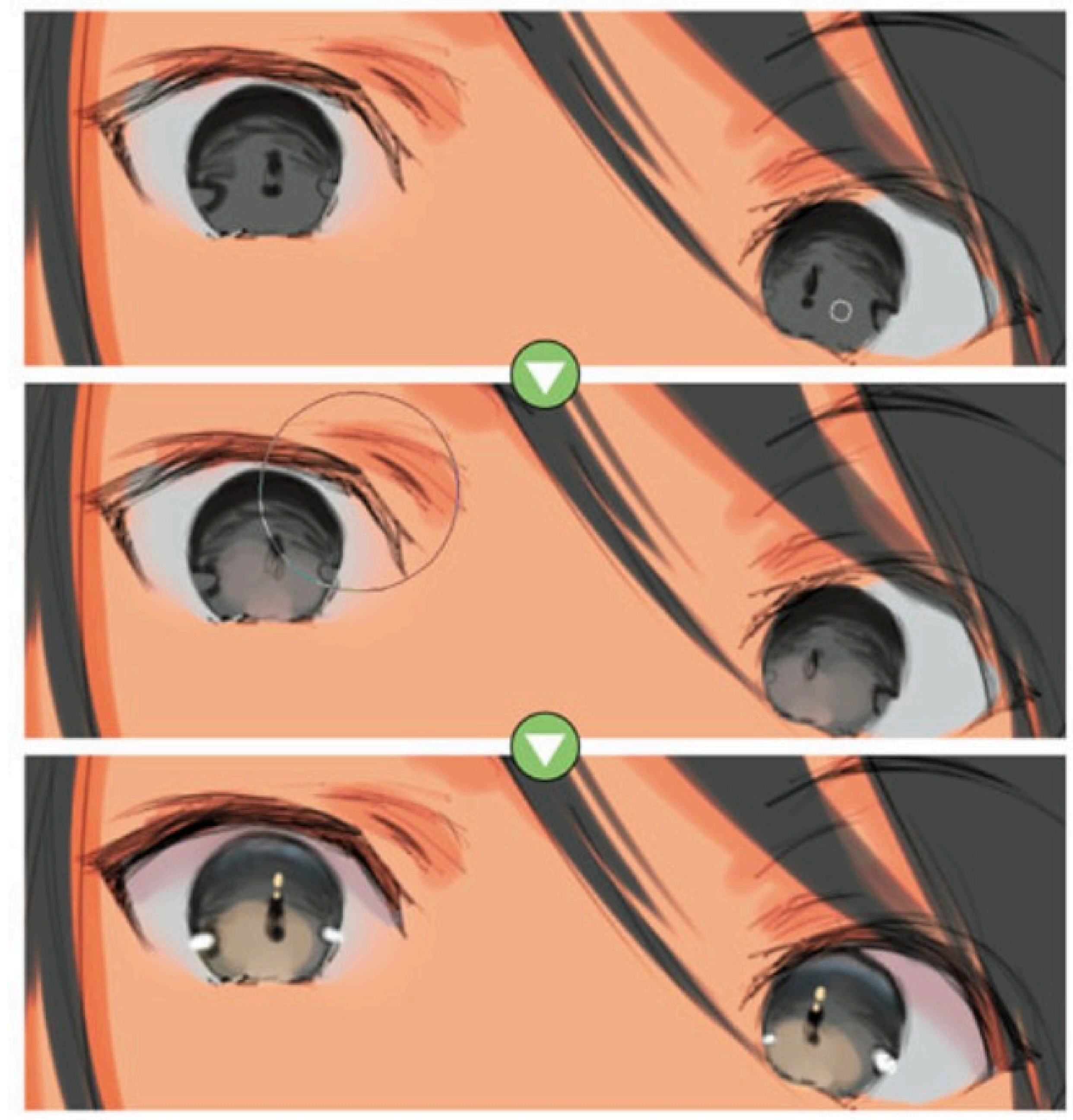


Step 3 目を塗る

肌に隣接している目を塗っていきます。

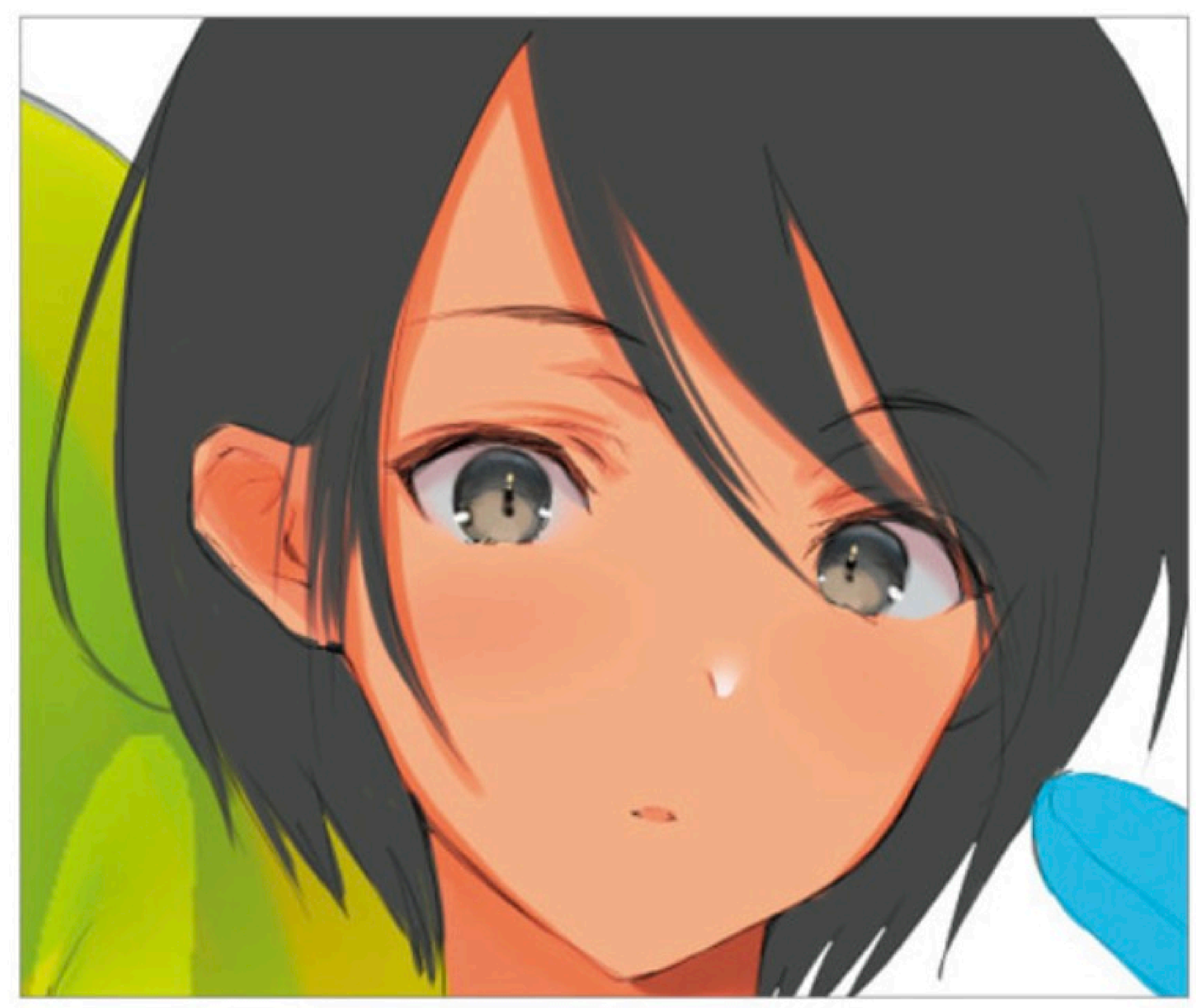
[エアブラシ]ツール(サブツール「強め」)を使用して塗り進めます。最終調整で目を塗りこむ予定なので、ここではざっくりと色を入れます。

塗り分けは白目の影が入れやすいように白目レイヤー、瞳レイヤーに分かれています。白目は落ち影も忘れずに塗りましょう。瞳は暗い下地の色に、少しずつ明るい色を加えていって、最後にはハイライトを入れて表情をつけます。



Step 4 頬を塗る

新規レイヤーを作成し、[エアブラシ]ツール(サブツール「柔らか」)を使って頬を赤くします。顔の印象を決めると作業が楽しくなるので、早いうちに顔はある程度見栄えがするまで塗っておきます。



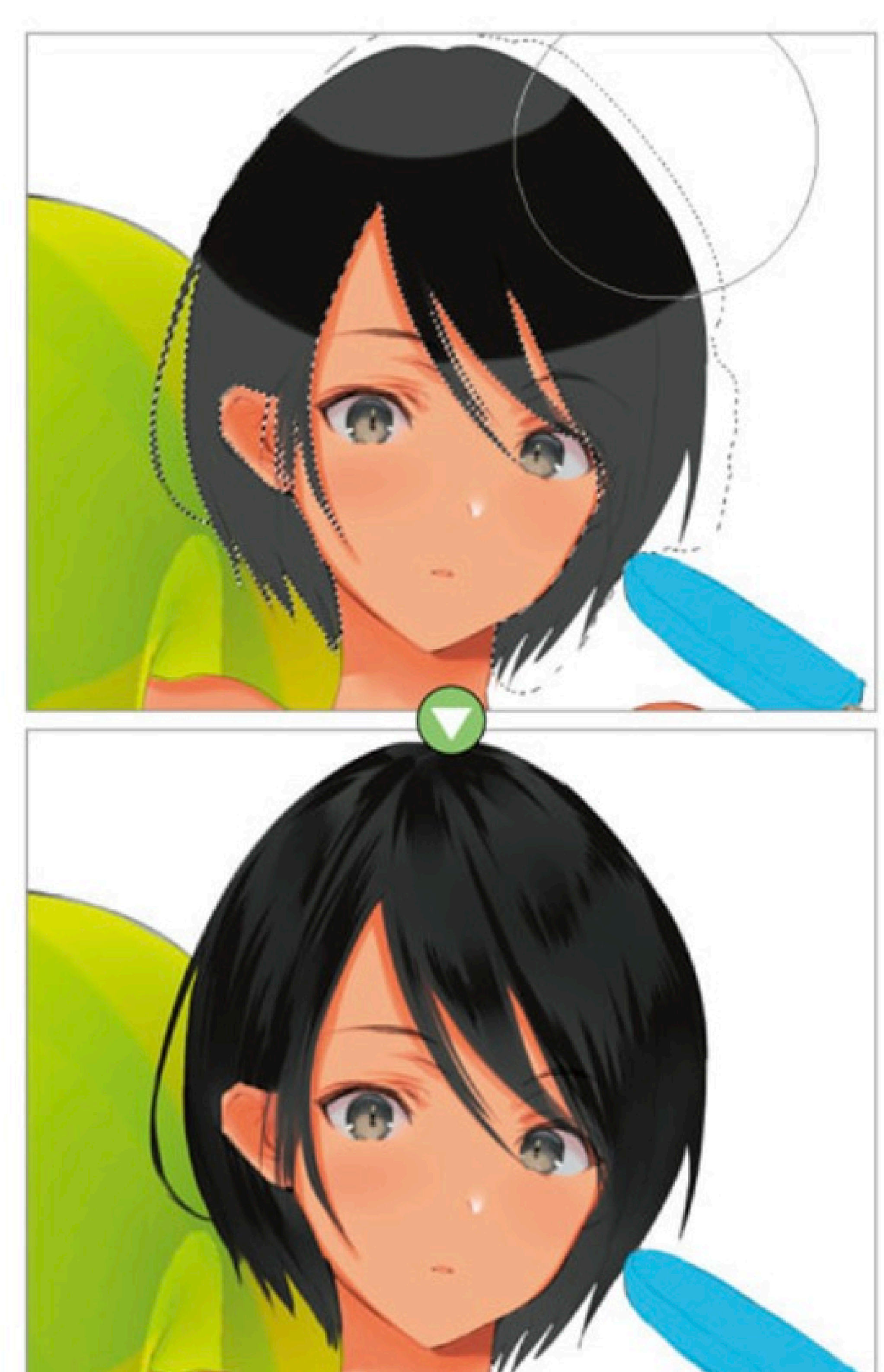
頬を赤くする

Step 5 髪の毛を塗る

髪の毛を塗り進めます。

髪の毛のレイヤーに切り替え、大まかな陰影をつけていきます。髪の毛の境界線は複雑ですので、色分けした部分をあらかじめ選択しておいてから、影色を乗せていくとはみ出さずに作業します。

大まかに影を乗せて立体が把握できたら、毛の流れを意識しつつ、より細かく、より暗い部分の色を入れていきます。



大まかに塗ってから細かく塗る

Part 3

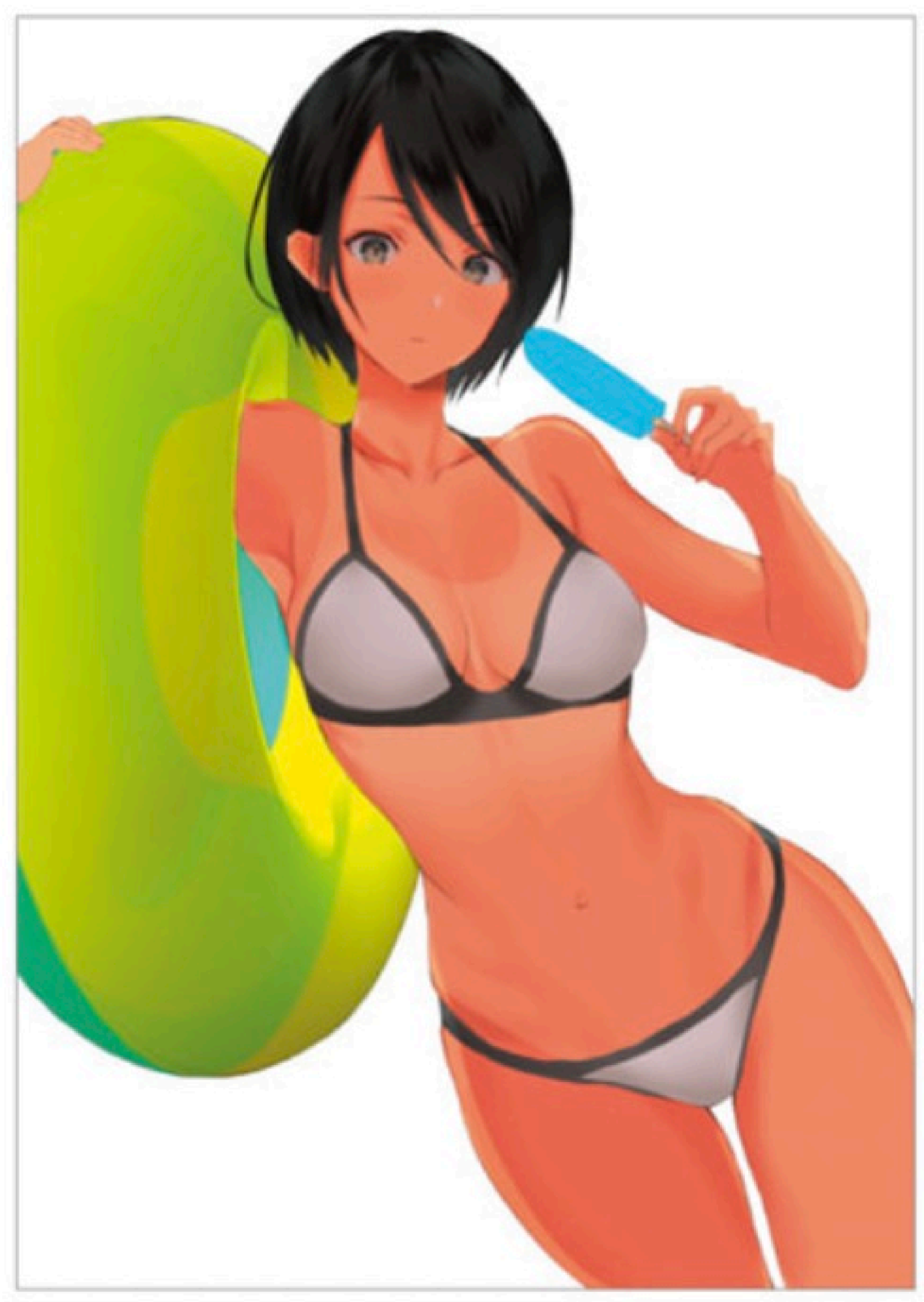
詳細に塗り進める

各パーツについて、詳細に塗り込んでいきます。特に光源について意識しながら、影やハイライトを加えていきましょう。また、時折全体のバランスを確認しながら、それぞれのパーツに調整を施しています。

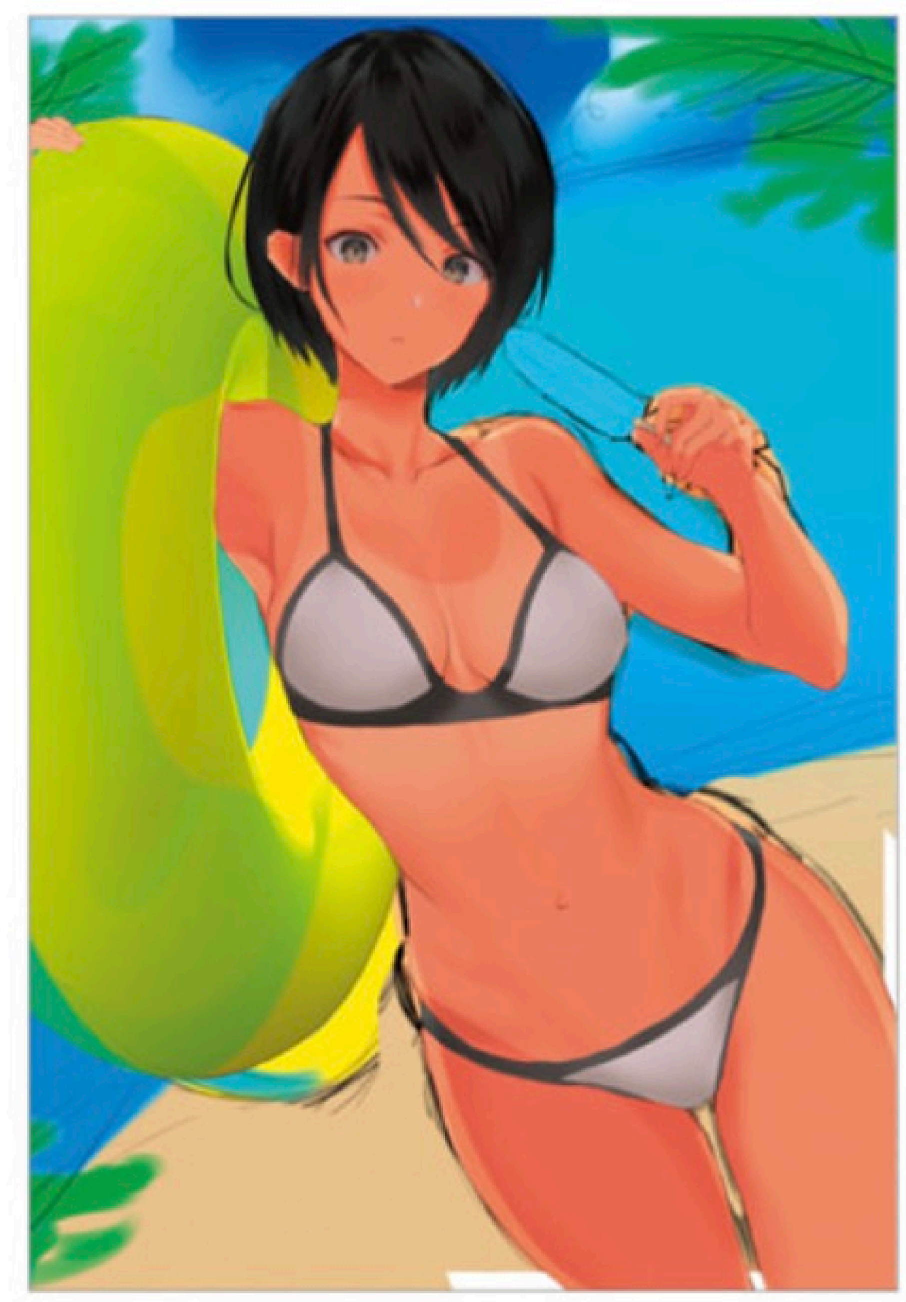
Step 1 全体のバランスを見る

ここまでの進捗に、ラフで描いた背景を合わせてみます。

画面全体を確認しながら、このまま作業を進めるか、背景や構図を見直すか、よく吟味します。少し悩んだ結果、今回はこの構図で良さそうなので、このまま進めることにしました。



現状のキャラクター



背景を合わせて確認する

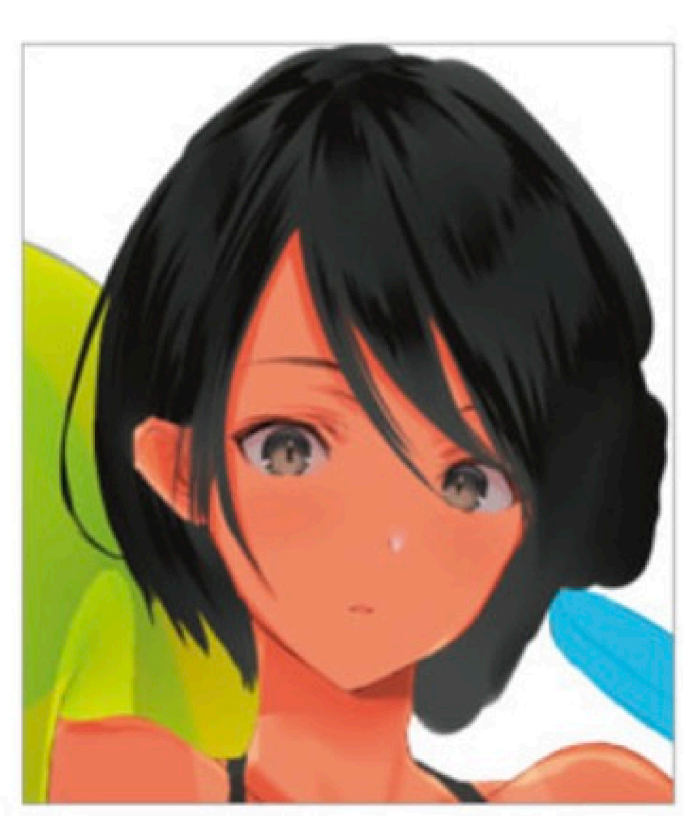
Step 2 レイヤーを整理する

ここで、色分けのためにバラバラに分かれていたレイヤーを、ある程度結合して整理しておきます。今回は色のレイヤーを「髪の毛」「浮き輪」「身体」の3つのレイヤーを整理しました❶。

この際、レイヤーの結合によりマスクが外れると、塗りが線画の外にはみ出してしまいます❷。こういったときは[レイヤー]パネル上で、マスクのレイヤーサムネイルをCtrlキーを押しながらクリックすると、マスク部分のみを選択されるため、その後、選択範囲メニュー→“選択範囲を反転“すれば、マスクの外側のみ選択できます。この状態で、各レイヤーのはみ出した塗りを消去すると良いでしょう❸。



❶ レイヤーを整理する



❷ マスクが外れて塗りがはみ出る



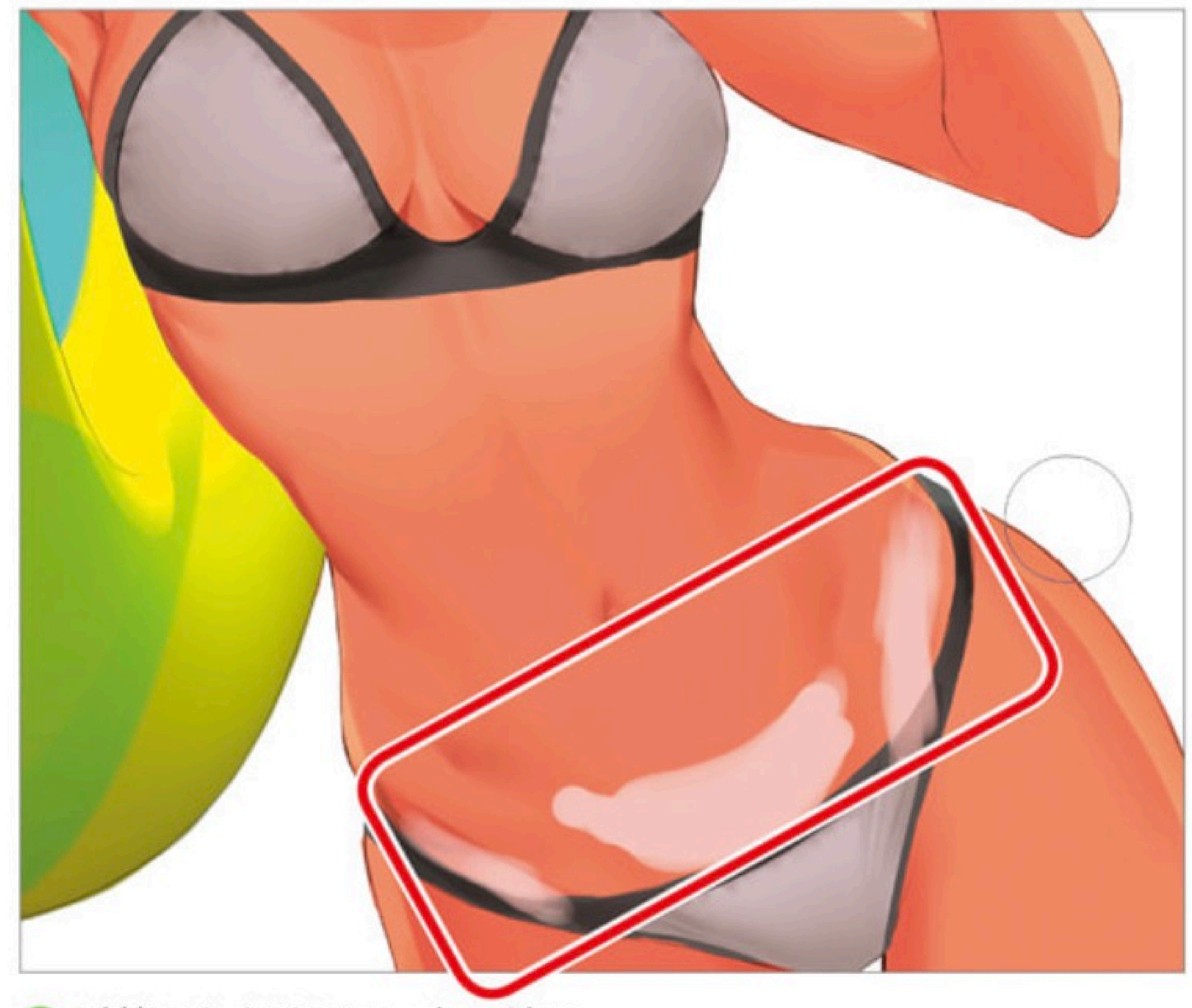
❸ はみ出しを消去する

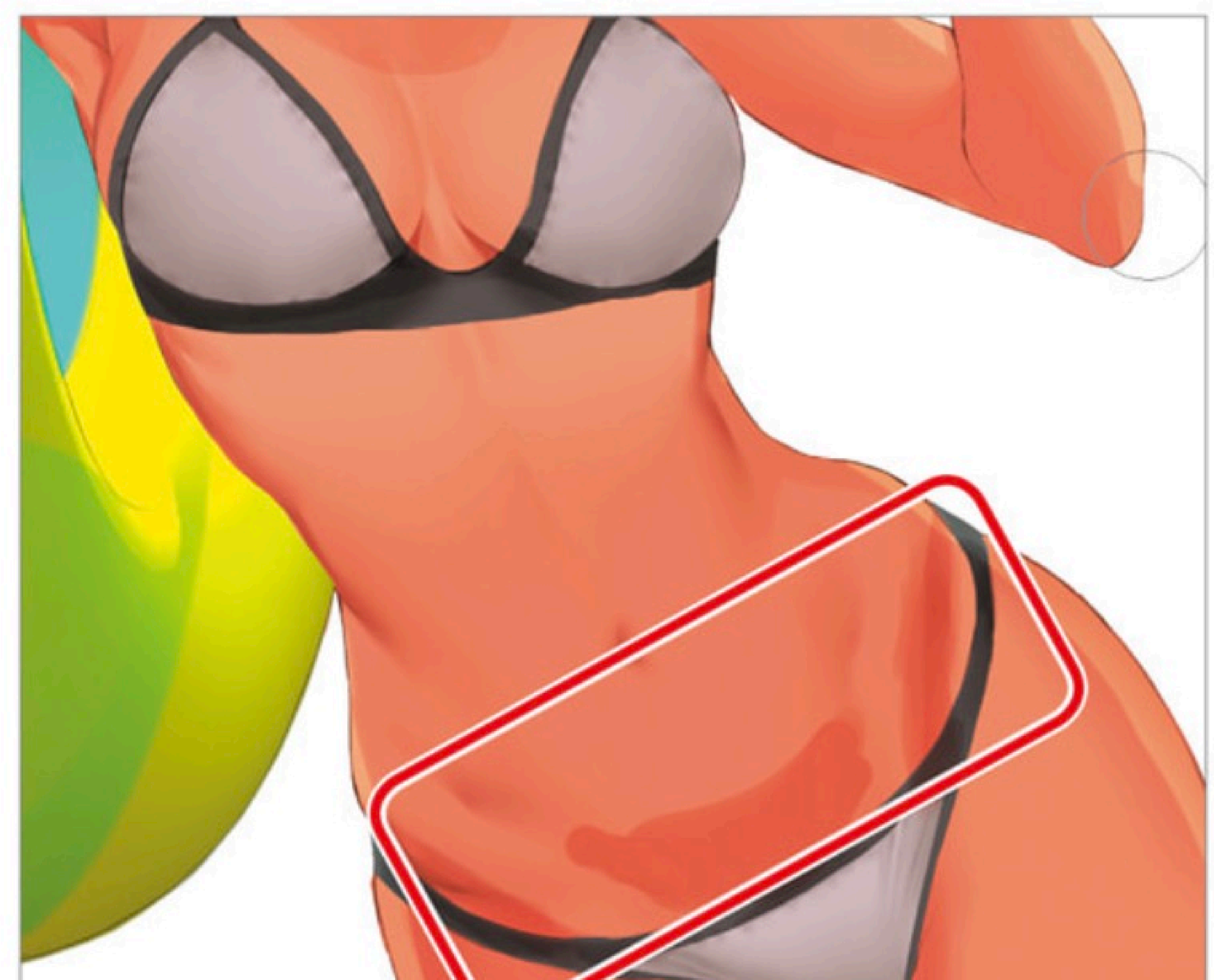
Step 3 影を塗り込む

さらに影を塗り込んでいきます。

新規レイヤーを作成し、合成モードを[乗算]に設定します。乗算で影を塗る場合は、これくらい明るい色で塗っています❶。あまり暗い色で塗ってしまうと、イラスト全体の色のバランスが変わってしまうので、明るい色を使うようにしましょう。このくらいの明るさでも、乗算がかかっていると実際にはこのようになります❷。

塗りの工程は基本的に、まずはこのようにざっくりベタで塗った後、[エアブラシ]ツールや[色混ぜ]ツールで境界線をぼかして周囲となじませる、という手順を繰り返し完成に近づけていきます。


❶ 乗算のときは明るい色で塗る

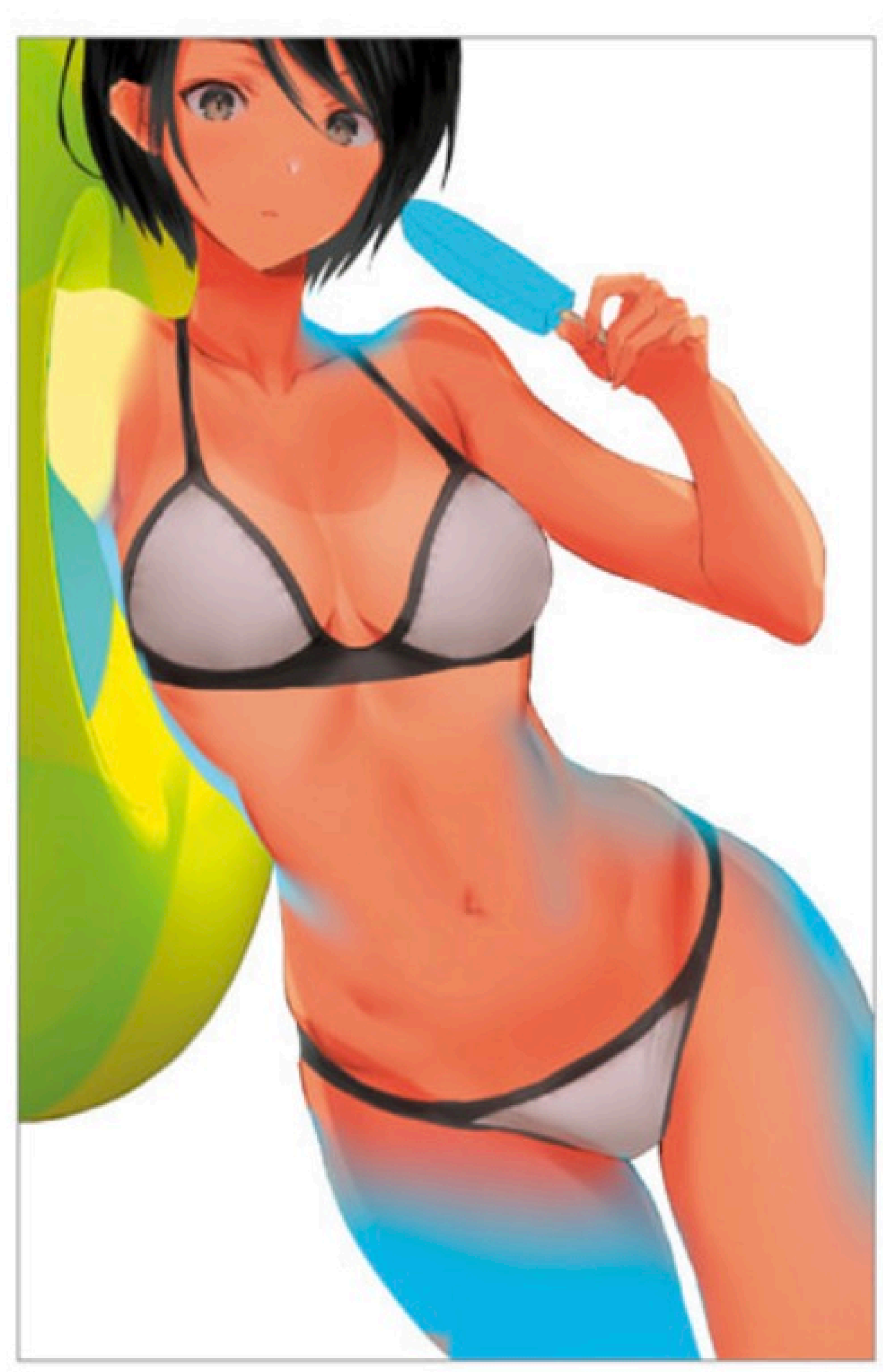

❷ 実際はこのくらいの色味になる

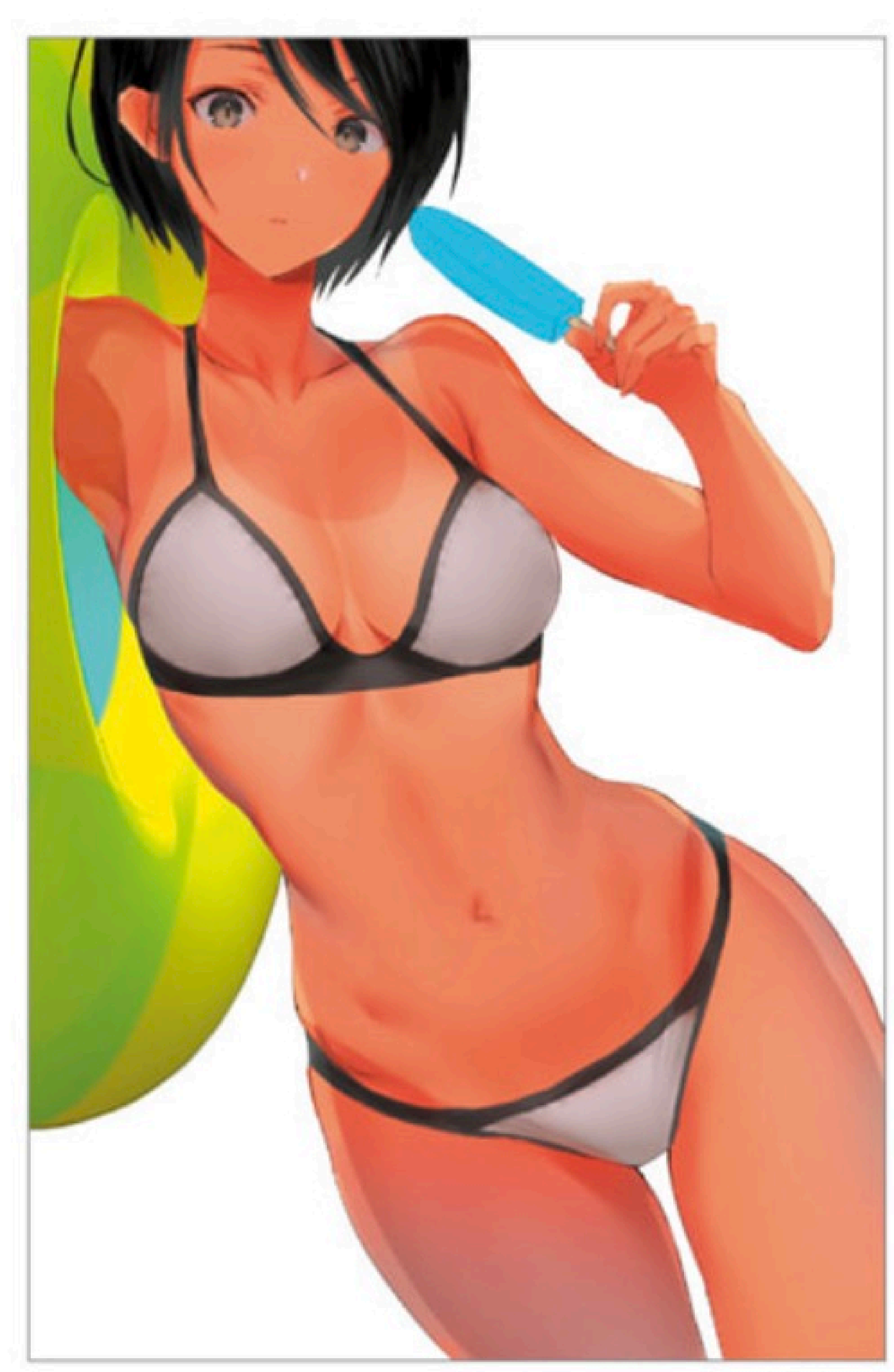
Step 4 肌に環境光を加える

肌に環境光を加えます。

新規レイヤーを作成し、今回のイラストでは、右肩(浮き輪の下)に明るい黄色、首、お腹、脚まわりに水色を入れておきます❶。この際、光源や周囲の物体の色を考慮した上で、置く色と位置を決定します。

色を置いたら、レイヤーの合成モードを[ソフトライト]に設定し、レイヤーの不透明度を下げてなじませます❷。

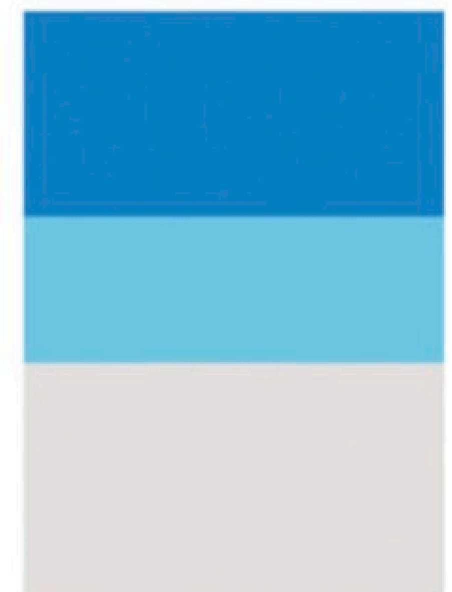

❶ 明るい色を置く


❷ [ソフトライト]でなじませる

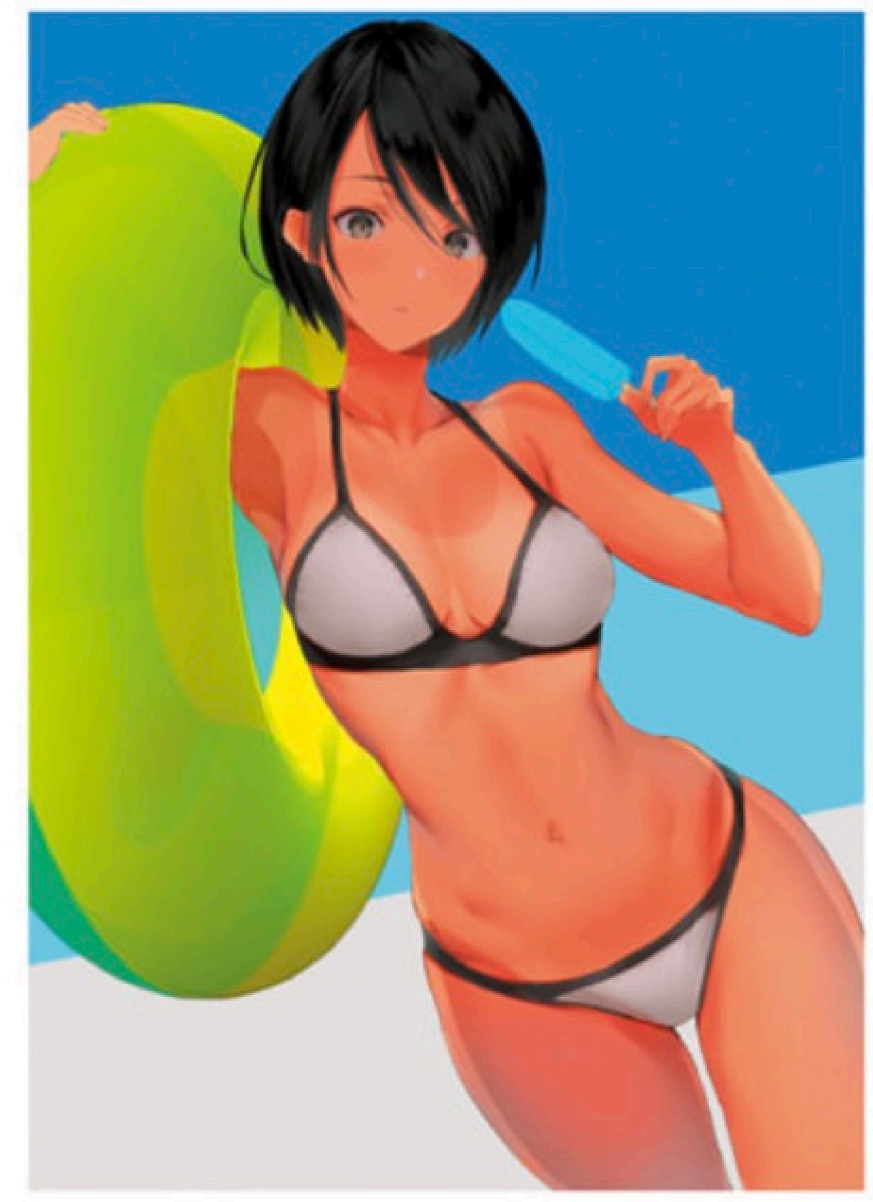
Step 5 背景を塗り分ける

キャラクターを非表示にした後、下層に新規レイヤーを作成、大まかに砂浜、海、空を、青、水色、灰色の三色で塗り分けておきます❶。

その後、再度キャラを表示して、全体のバランスを確認しながら、背景を好きな角度まで傾けていきます❷。



❶ 背景を三色で塗り分ける



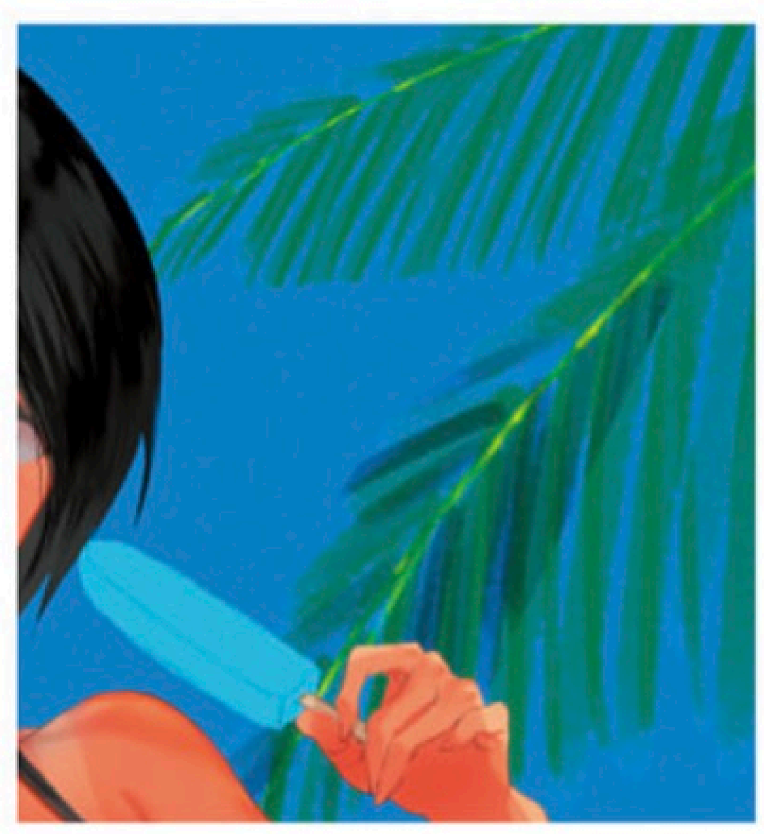
❷ キャラとのバランスを見ながら傾ける

Step 6 背景を描き込む

背景にラフなタッチで緑の葉を描き込みます❶。

その後、砂浜、海、空にグラデーションをかけていきます❷。隣接する色をスポイトしながら、それぞれの境界線を曖昧にするようにかけていくと良いでしょう。特に砂浜と海の境界はなめらかなグラデーションにします。

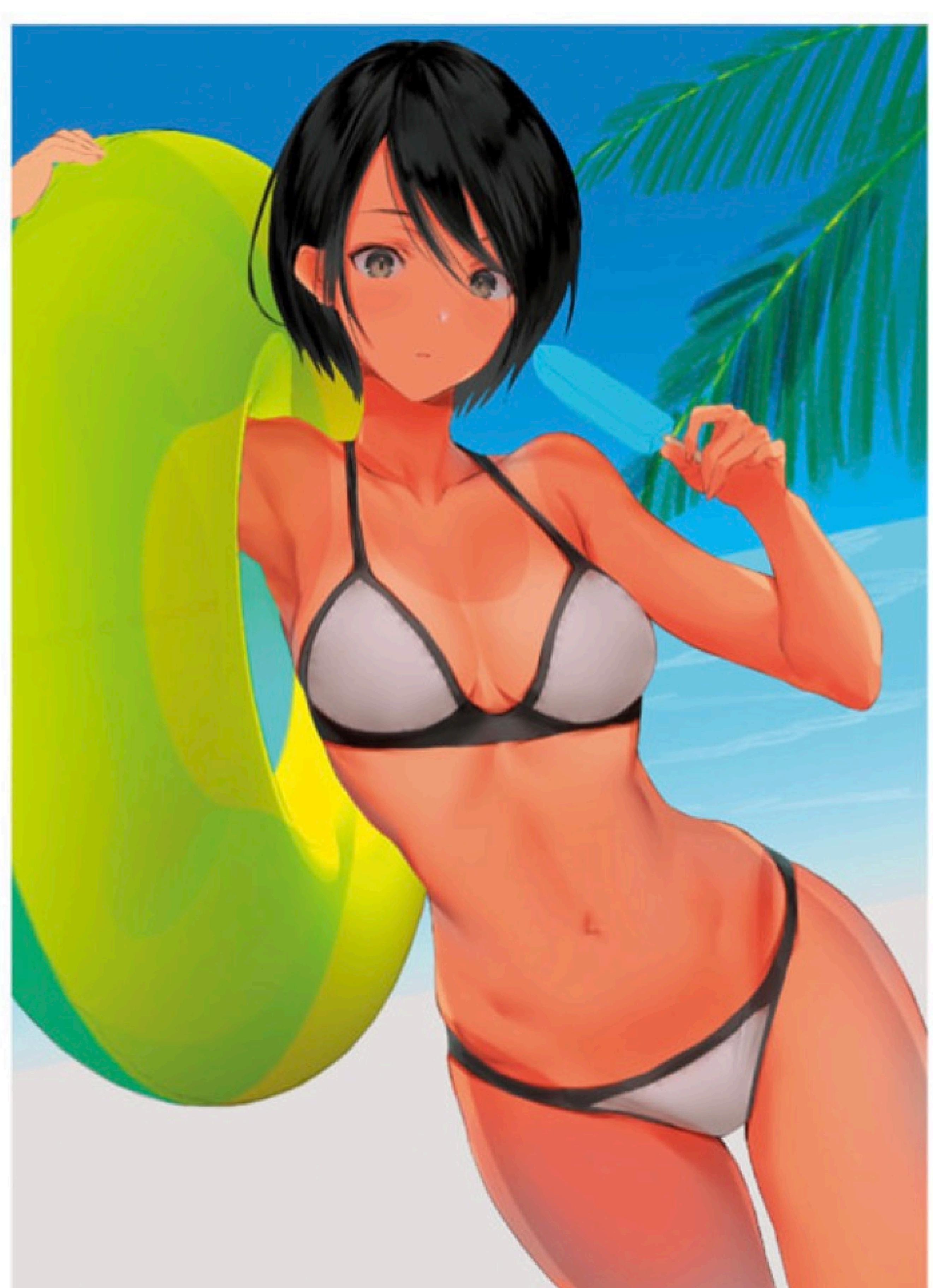
さらに、簡単にですが海の青に白い波を描き加えておきます❸。



❶ 南国感のある植物を描き加える



❷ グラデーションをかける



❸ 白波を加える

Step 7 髪にハイライトを入れる

髪の毛に光を入れていきます。

まず、髪の毛レイヤーの上に新規レイヤーを作成、クリッピングします。そして作成したレイヤーに白でハイライトを入れていきます❶。

その後Ctrlキーを押しながら、ハイライトのレイヤーサムネイルをクリックして選択範囲を作成し、選択範囲メニュー→"選択範囲を拡張"を実行します。拡張幅は1〜2pixel程度にしました❷。さらに新規レイヤーを作成し、選択範囲を黄色で塗りつぶします❸。そこに別の色味を追加して色に幅を持たせたら、なじませるためにレイヤーの不透明度を下げておきます❹❺。

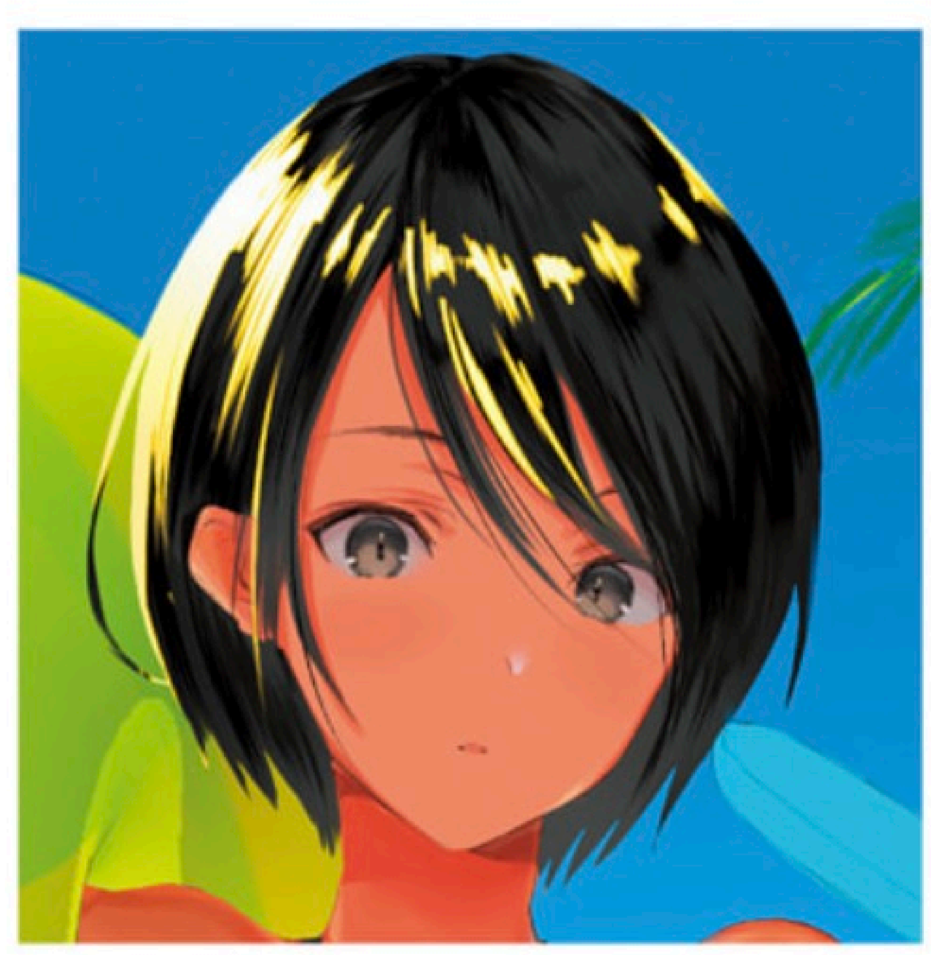
> *Memo* Ctrlキーを押しながらレイヤーサムネイルをクリックすると、レイヤー内で描画されている部分のみ選択することができます。この操作は、CLIP STUDIO PAINTだけでなく、Photoshop、SAIなどとも共通しています。



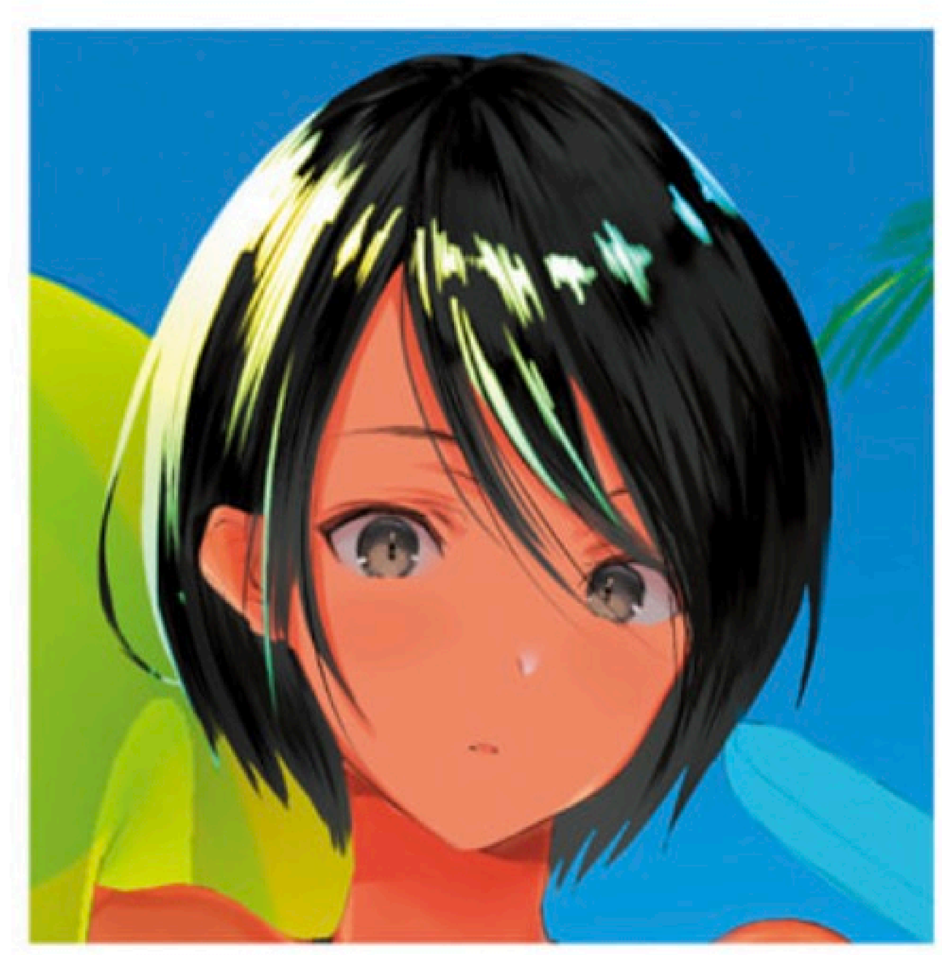
❶ 白でハイライトを入れる



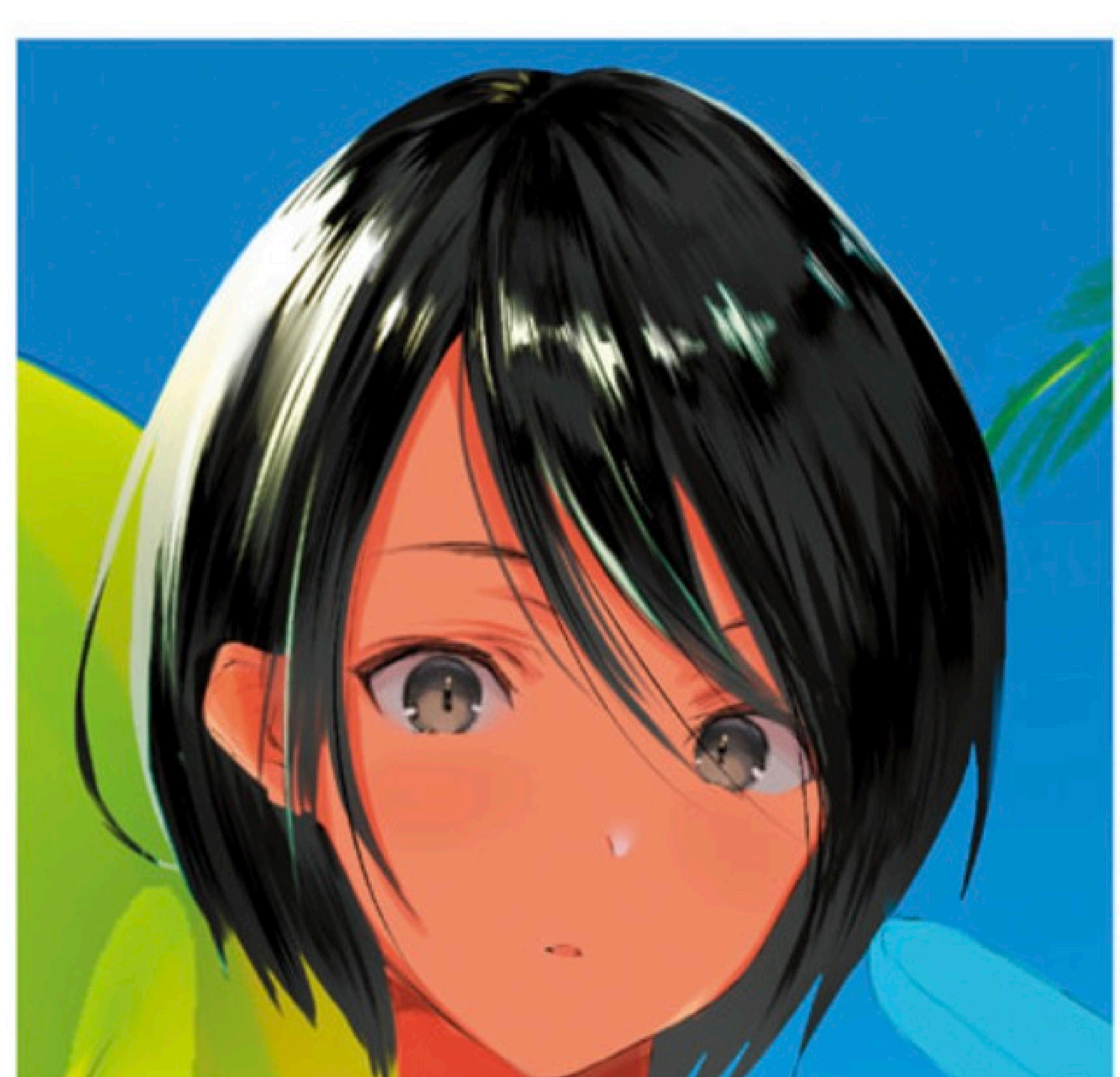
❷ 選択範囲を拡張する



❸ 黄色で塗りつぶす



❹ ほかの色を加える



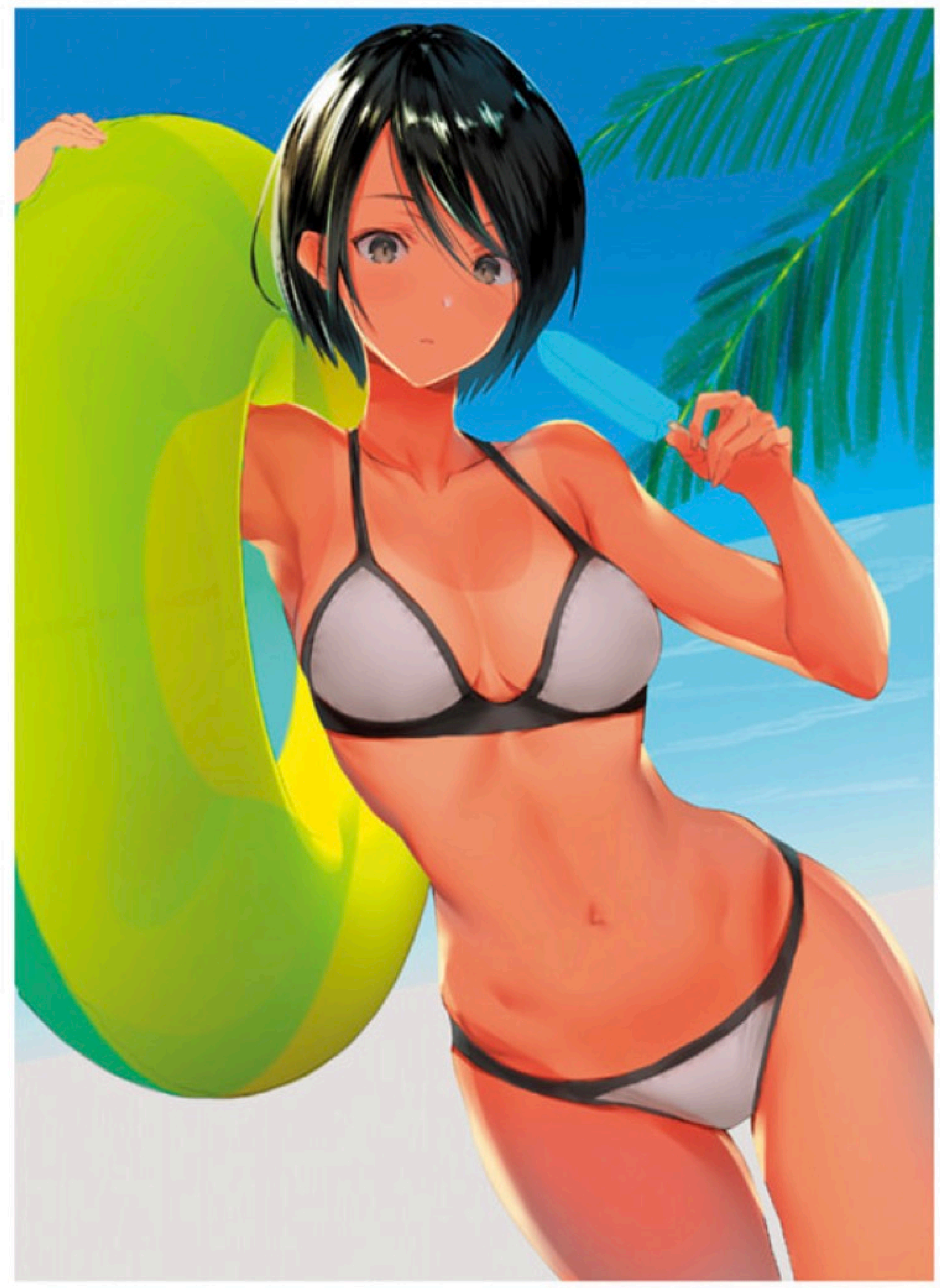
❺ 透明度を下げなじませる

Step 8 肌に光を入れる

肌にも明るい色を足していきます。

光源を意識しながら、顔、首、肩、腕、腰、脚をフチ取るように明るい色を入れます。この際、身体の凹凸や、光の当たる面についても考慮しましょう。アクセント的な強い色味ですので、色の入れすぎにも注意します。

このように、身体のアウトラインに強い色を入れることで、キャラクターが逆光の位置にあることを表現することができます。



フチ取るように明るい色を入れる

Step 9 アイスを塗る

手に持ったアイスを塗っていきます。

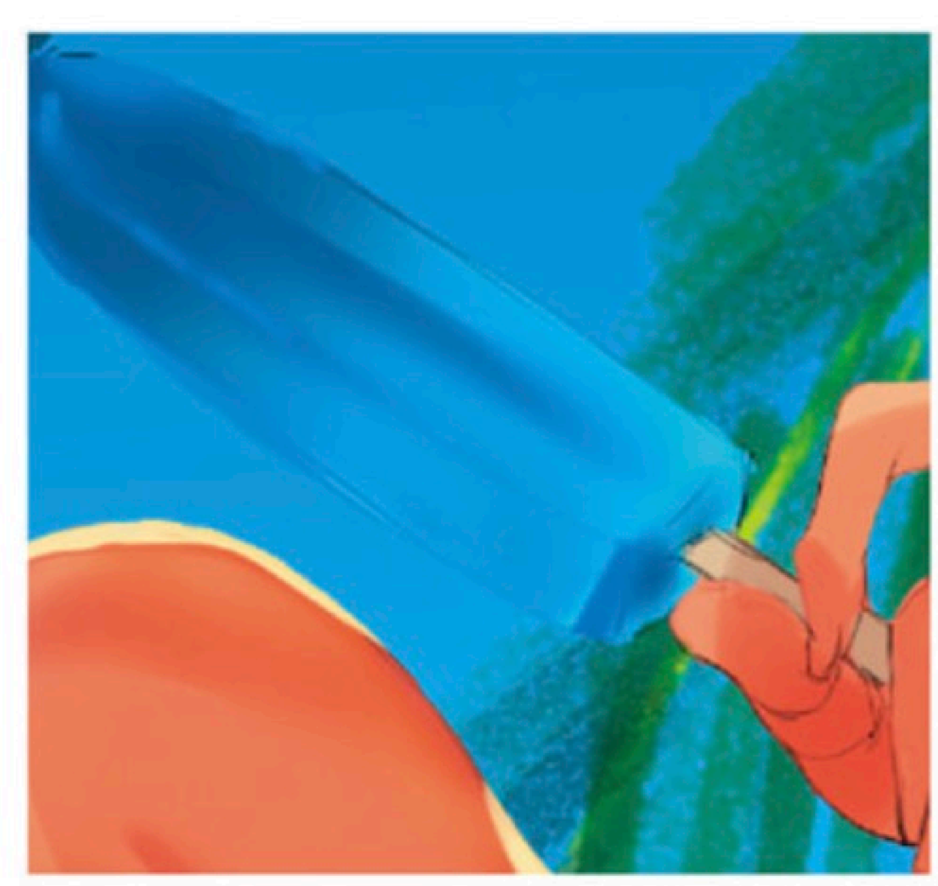
まず左上方に暗い色を置きます。グラデーションを意識し、上に行くほど濃い色になるようにします❶。そこに、透明感を意識しながら影を入れていきましょう❷。中を通るバーの影を書き入れるとよりリアルになります。

続いて新規レイヤーを作成後、合成モードを[ソフトライト]に設定し、右下方を明るくしていきます。これでアイスの透明感を強調することができます❸。

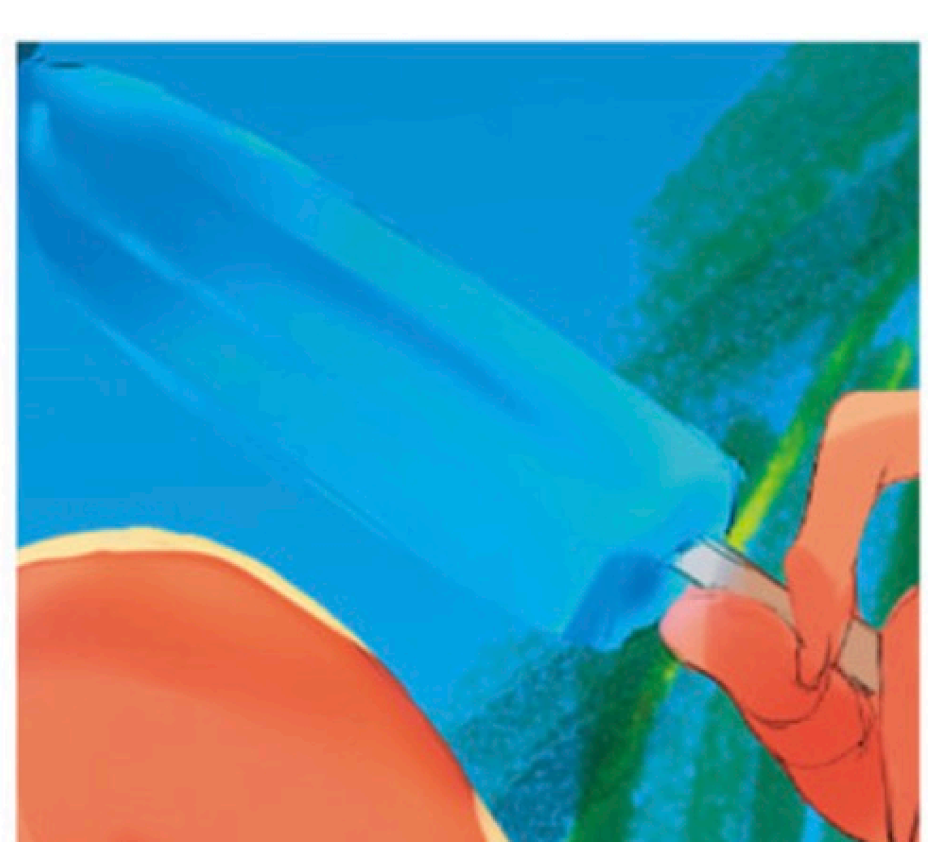
その後さらに新規レイヤーを作成し、フチなどにハイライトを加えます❹。



❶ 上方を暗くする



❷ 影を入れる



❸ 下方を明るくする



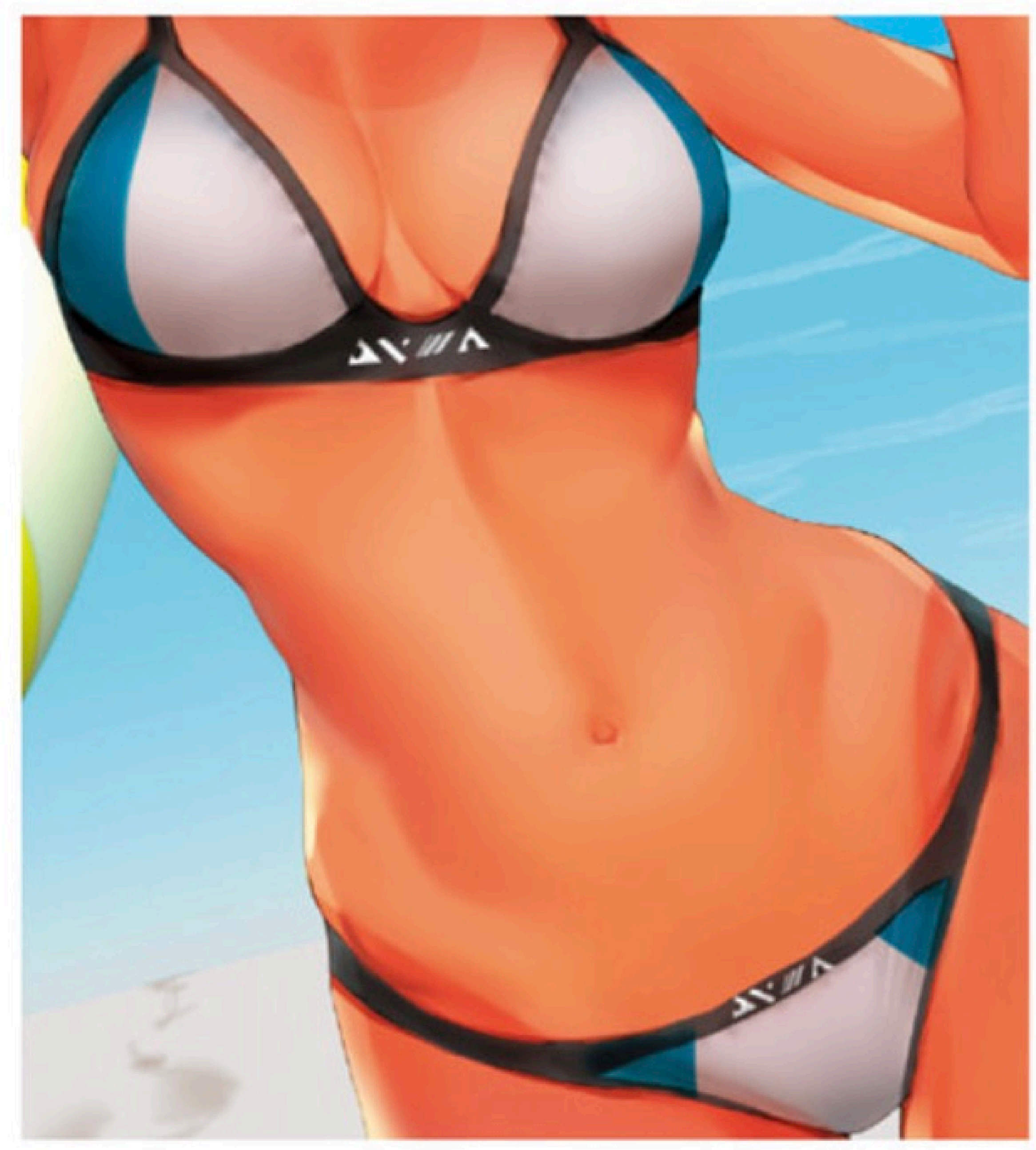
❹ ハイライトを加える

Step 10 水着を塗る

　少し手順が前後しますが、水着の塗りについて説明します。
　黒いストラップ部分に、白い布地部分が引っ張られているように、細かいシワを描き込んでいます❶。
　さらに塗り進め、水着部分にも身体の凹凸や立体感を反映していきます。特に胸のボリューム感は重要となるので、形に沿って影を入れ、丸みとやわらかさを表現します。また、全体的に色が寂しかったので、布地部分を青を足し、ストラップ部分にもロゴを模したデザインを描き足します❷。



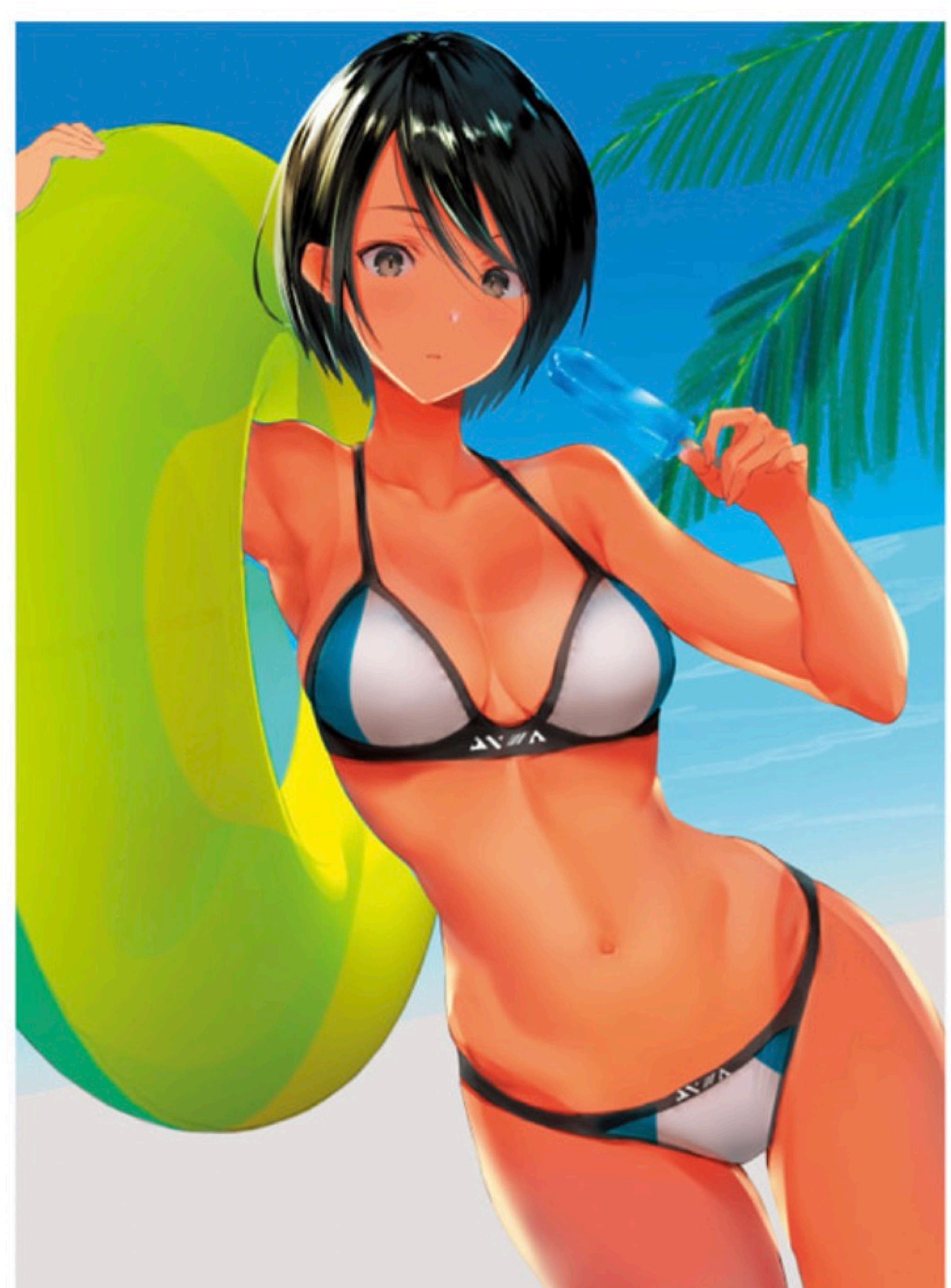
❶ 細かいシワを描き込む



❷ 影を入れ布地に青を足す

Step 11 肌を塗り進める

　全体のバランスを見ながら、肌の塗りを進めます。
　胸の下、脇の下に濃い影を描き足します。腹筋や肋骨にも影色で描き足して、身体の立体感を強調します。
　また、鎖骨など出っ張っている部分には明るい色を入れていきます。明るい面と暗い面を意識しながら塗り重ね、より複雑な色面にすることで、リアルな身体の凹凸を表現していきます。



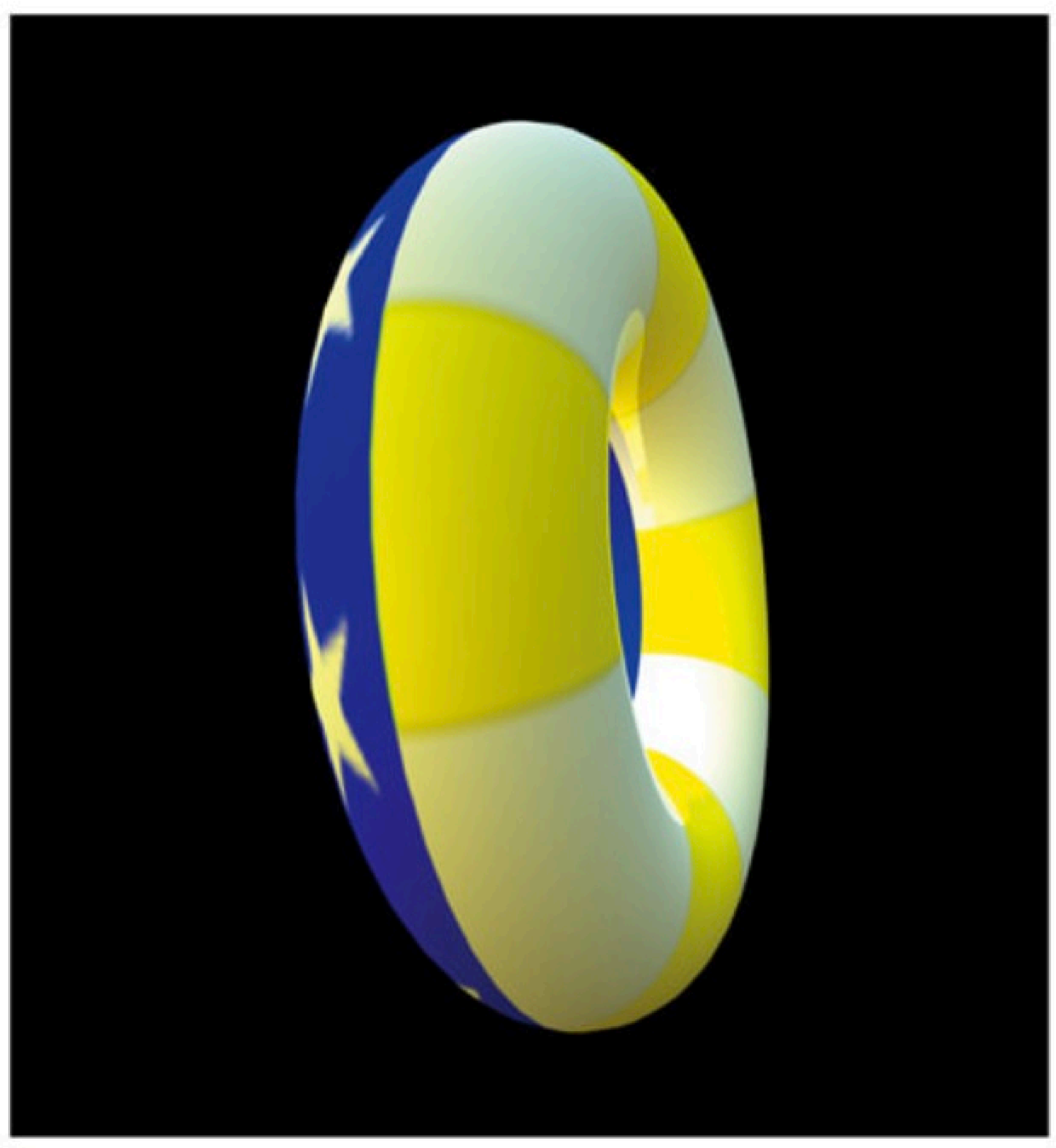
面を意識しながら色を塗り重ねる

Step 12 浮き輪の形を調整する

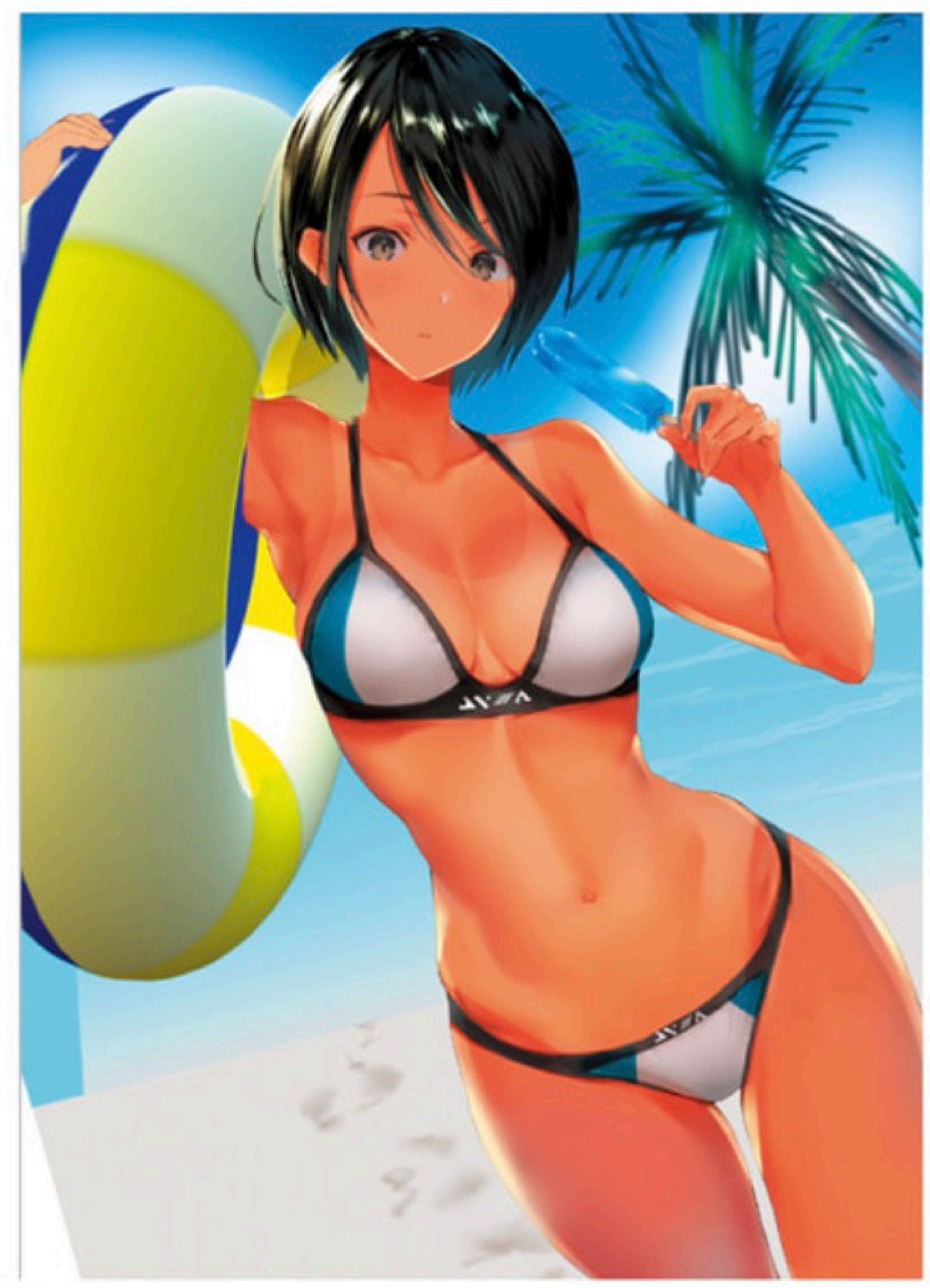
改めてイラスト全体を確認すると、浮き輪部分がスッキリしすぎていて、少しさびしい印象に見えました。そこでテクスチャを変えて、レンダリングし直します❶。

レンダリングし直した浮き輪を、再度CLIP STUDIO PAINTで読み込んで、向きや傾き具合などのバランスを調整しながら配置します。より動きが感じられるようなポージングを意識しつつ、キャラクターと組み合わせると良いでしょう❷。

この際、浮き輪とキャラの位置関係が変わってしまったため、背景が一部欠けてしまっていますが、一旦そのままにしておきます。また樹木の部分についても、バランスが変わってしまったので、一旦ざっくりとしたアタリを置き直しています。背景はまとめて後で修正します。



❶ 浮き輪をレンダリングし直す



❷ 浮き輪を配置し直す

Step up

先述した通り、CLIP STUDIO PAINTは各種3Dデータ拡張子を読み込むことができます。[ファイル]メニュー→"読み込み"→"3Dデータ"から読み込むか、対象のファイルをドラッグ＆ドロップすることで、3Dデータがキャンバス上に配置されます。またこの際、3Dレイヤーが作成されます。

3Dレイヤー上では、配置されている3Dオブジェクトを、[操作]ツールで操作することができます。移動や回転はもちろん、光源の影響を受けるかどうかなど、CLIP STUDIO PAINT上でもそれなりに細かい操作ができるので、簡単な調整はこちらで行うのが良いでしょう。



[操作]のサブツール



ツールプロパティ[オブジェクト]



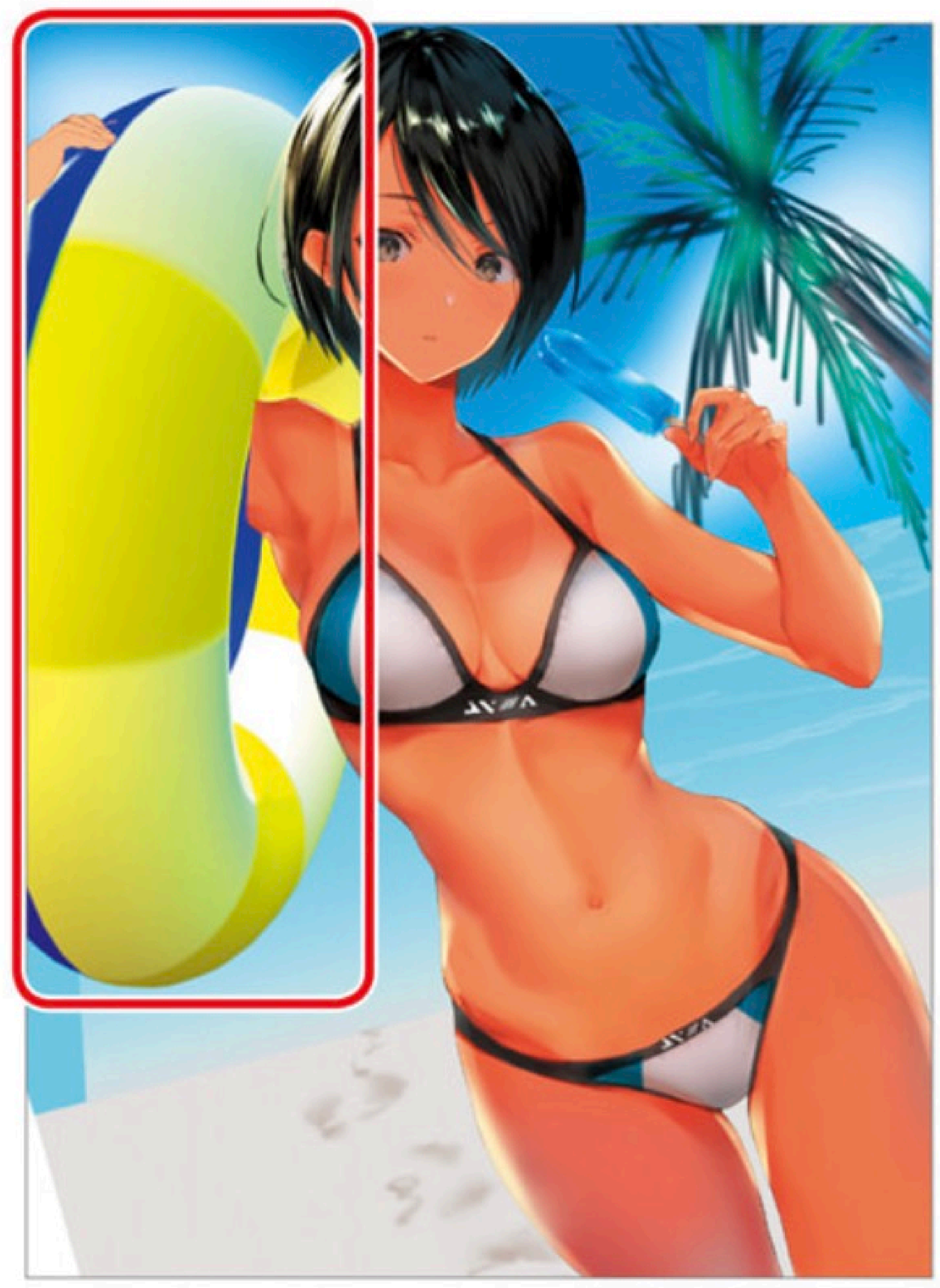
オブジェクトの上に操作アイコンが表示される

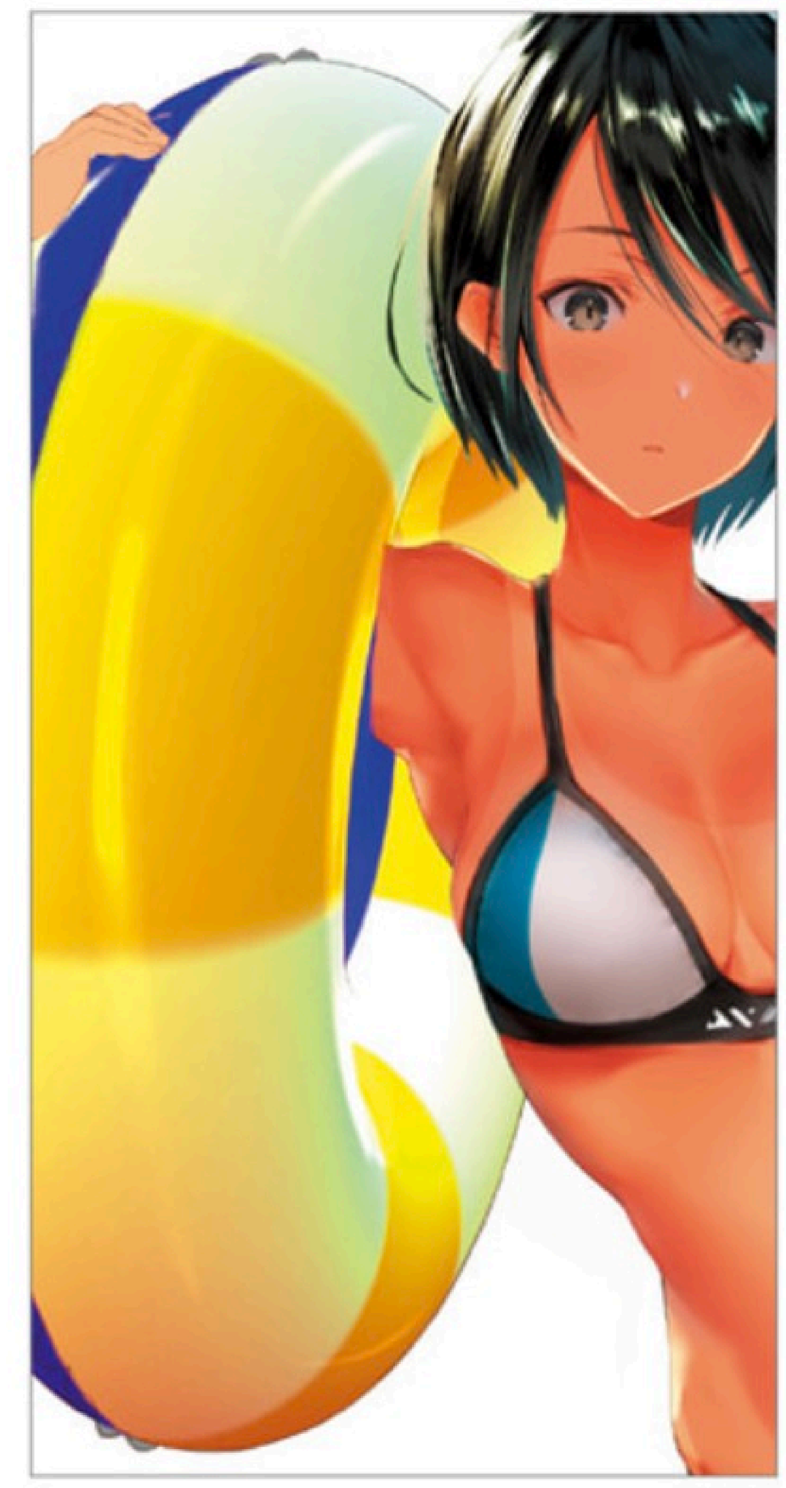
Step 13 浮き輪の色を調整する

浮き輪の色を調整します。

新規レイヤーを作成し、合成モードを［オーバーレイ］に設定、イラスト全体のバランスを見ながら、浮き輪に明るい色を乗せていきます❶。

さらに編集メニュー→"色調補正"→"カラーバランス"などを使用して色を調整した後、新規レイヤーを作成し［加算（発光）］に設定、ハイライトを描き足します❷。


❶ 浮き輪全体を明るくする

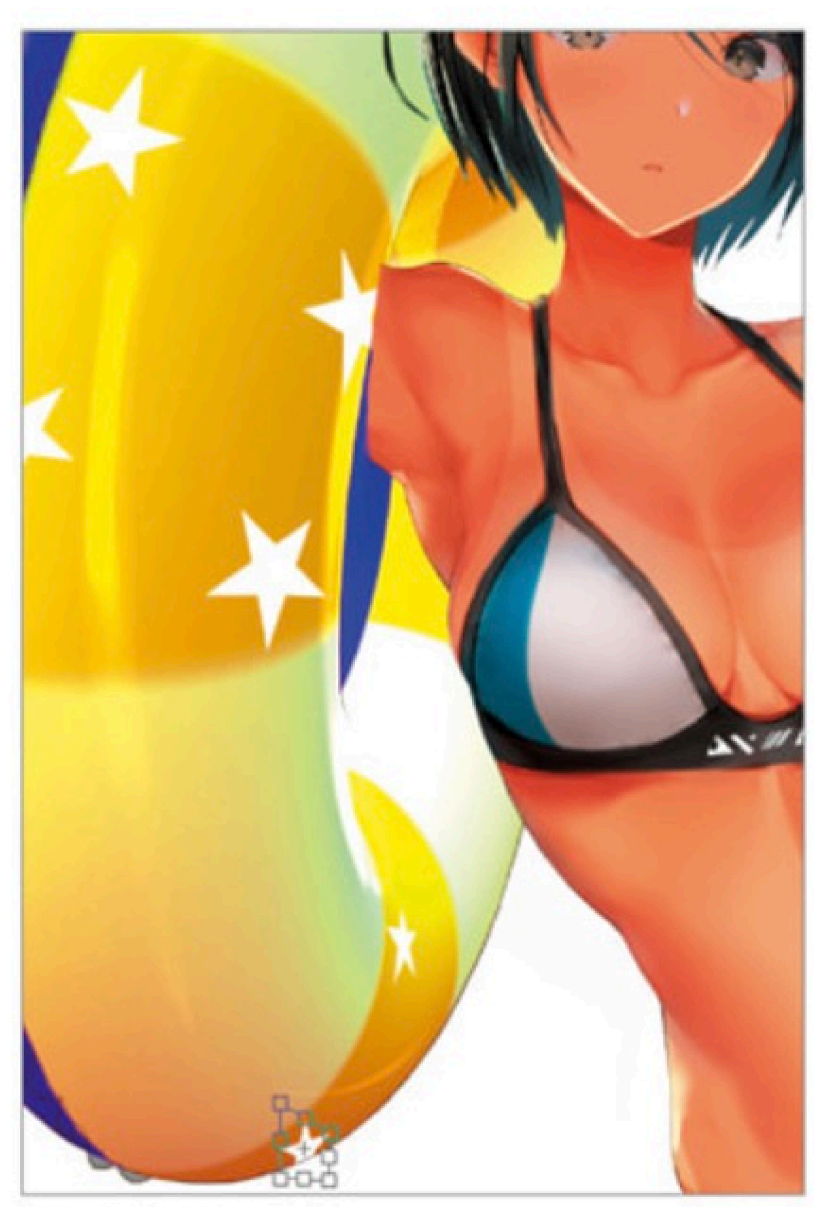

❷ ハイライトを加える

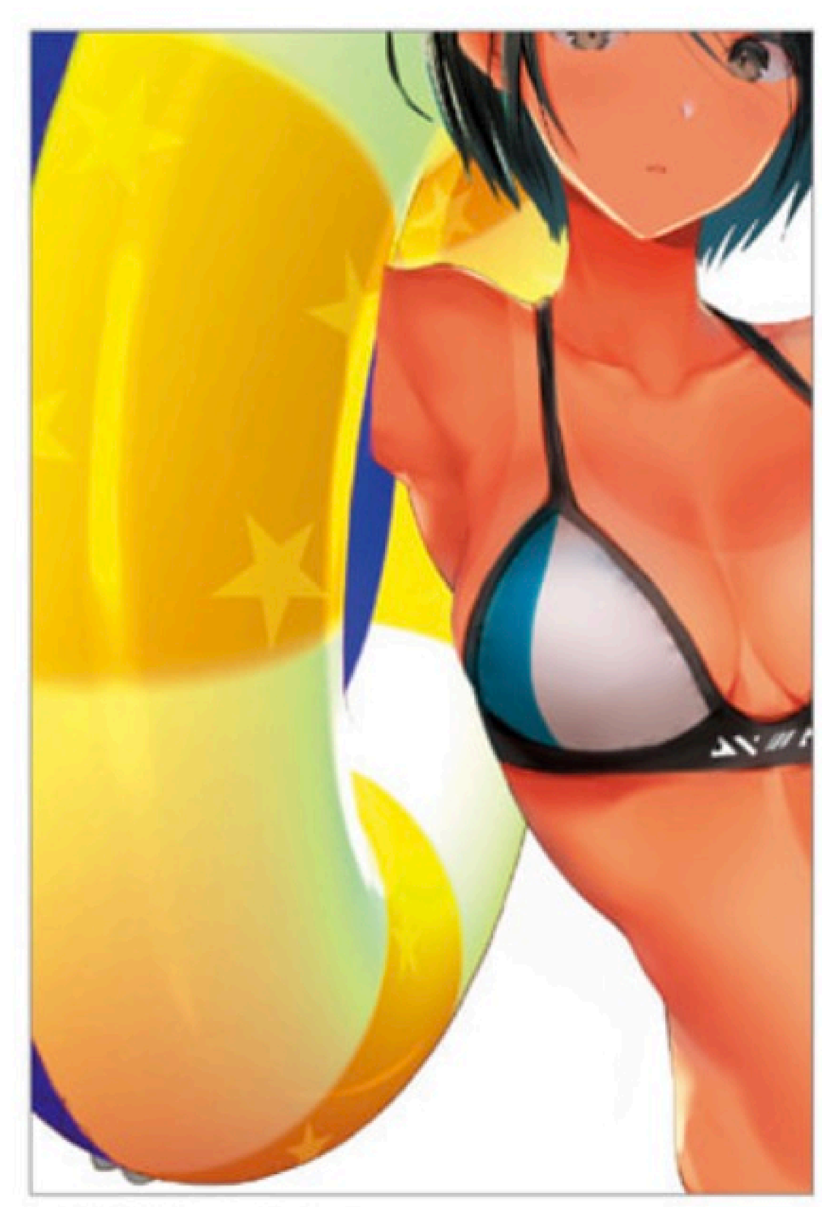
Step 14 浮き輪に模様を加える

浮き輪に模様を追加します。

［テキスト］ツールで★を打ち込み、模様として使用します❶。複製して各所に配置、また角度や位置に合わせて変形しましょう。さらに透明度を下げてなじませます❷。ここでは★を使用していますが、キャラクターの好きなデザインを考えながら模様を選んでみても楽しいでしょう。

また、縫製切り替わり部分のヒラヒラも細かく塗り分けます❸。


❶ 模様を入れる


❷ 模様の色をなじませる


❸ ヒラヒラを塗る

Part 4 背景と小物を塗る

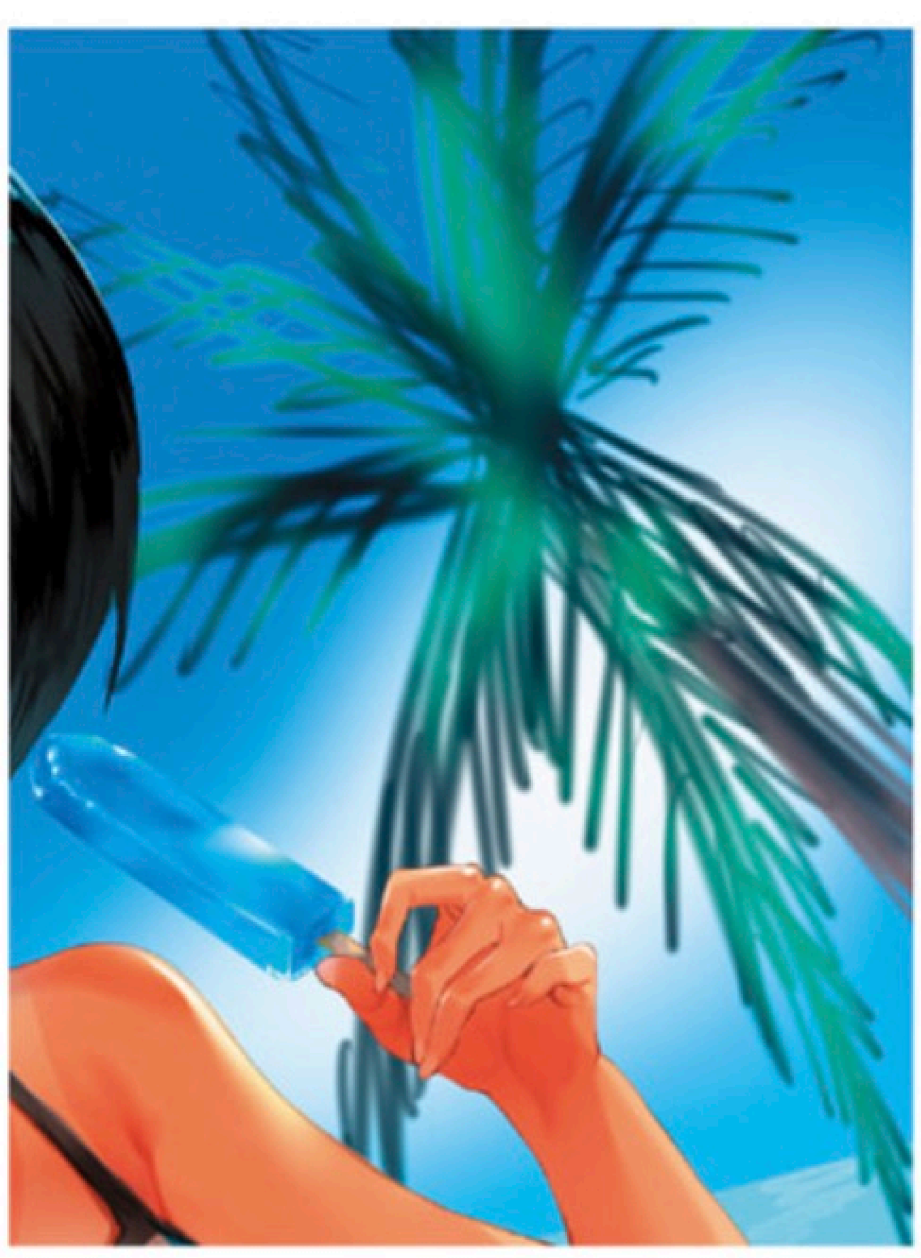
ここまでの工程で背景のバランスが変わってしまったので、修正を加えていきます。さらに要素を描き加えることで、画面の奥行きを表現します。小物も描き加えてアクセントにしましょう。

Step 1 樹木を描く

Part3のStep12（P.090）で背景のバランスが変わってしまったので、修正していきます❶。

まずは樹木（ヤシの木）を描き込みます。新規レイヤーを作成し、単色でシルエットを描きます。この時点で樹木の種類まで具体的に決定していたので、写真等を参考にしながら、形状を作っていきましょう❷。ラフの段階ではアナログな線を引いていましたが、今回はシャープな線で、葉先まで細かく描画していきます。

シルエットが完成したら、さらに新規レイヤーを追加して、シルエットのレイヤーにクリッピングします。その後、光源と葉の重なり（前後関係）に気をつけながら、色を乗せていきます。奥側の葉、および下を向いている面は暗い緑、手前の葉と光の当たる面は明るい緑で塗りましょう。幹の部分は彩度の低い茶色を置いています❸。



❶ 仮置きしていた樹木



❷ シャープな線で描画する



❸ 構造を意識しながら色を置く

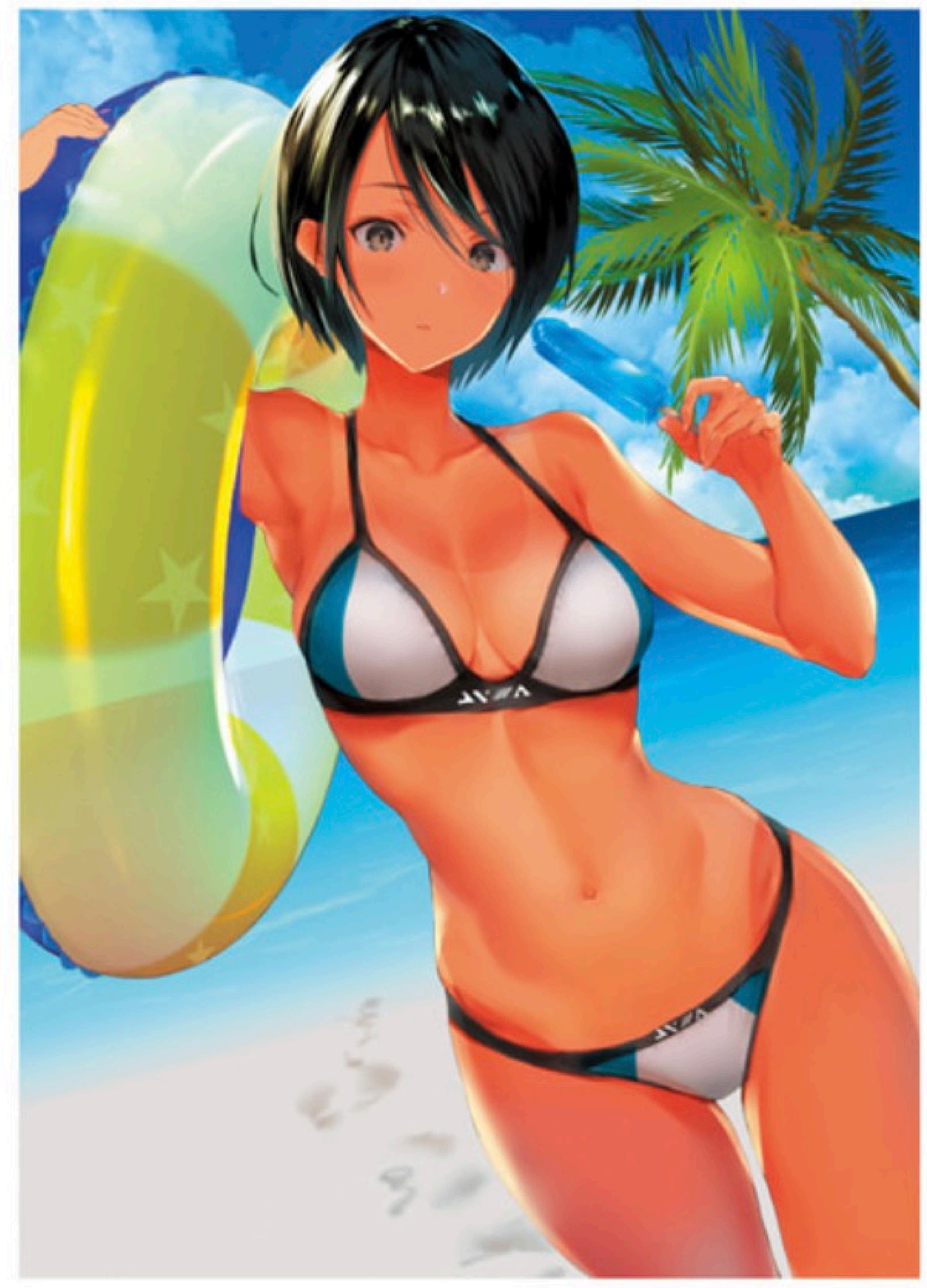
Step up

ラフでそれなりに詳細に描き込んでいたとしても、実際の作業工程で大幅な変更が必要となる場合があります。あまりラフ時点でのイメージにとらわれすぎずに、思い切った変更を加えることも、ときには重要となるでしょう。

また、修正の必要な箇所を洗い出すためにも、イラスト全体を逐一確認するようにしましょう。パーツごとに塗り進めていると、塗っている部分を拡大しながら作業していることが多いので、どうしても視野が狭くなり、全体のバランスを疎かにしてしまいがちです。細かな塗り分けが必要とされる工程でも、時々画面を引いてみて、イラスト全体を確認するクセをつけましょう。

Step 2 背景を描き込む

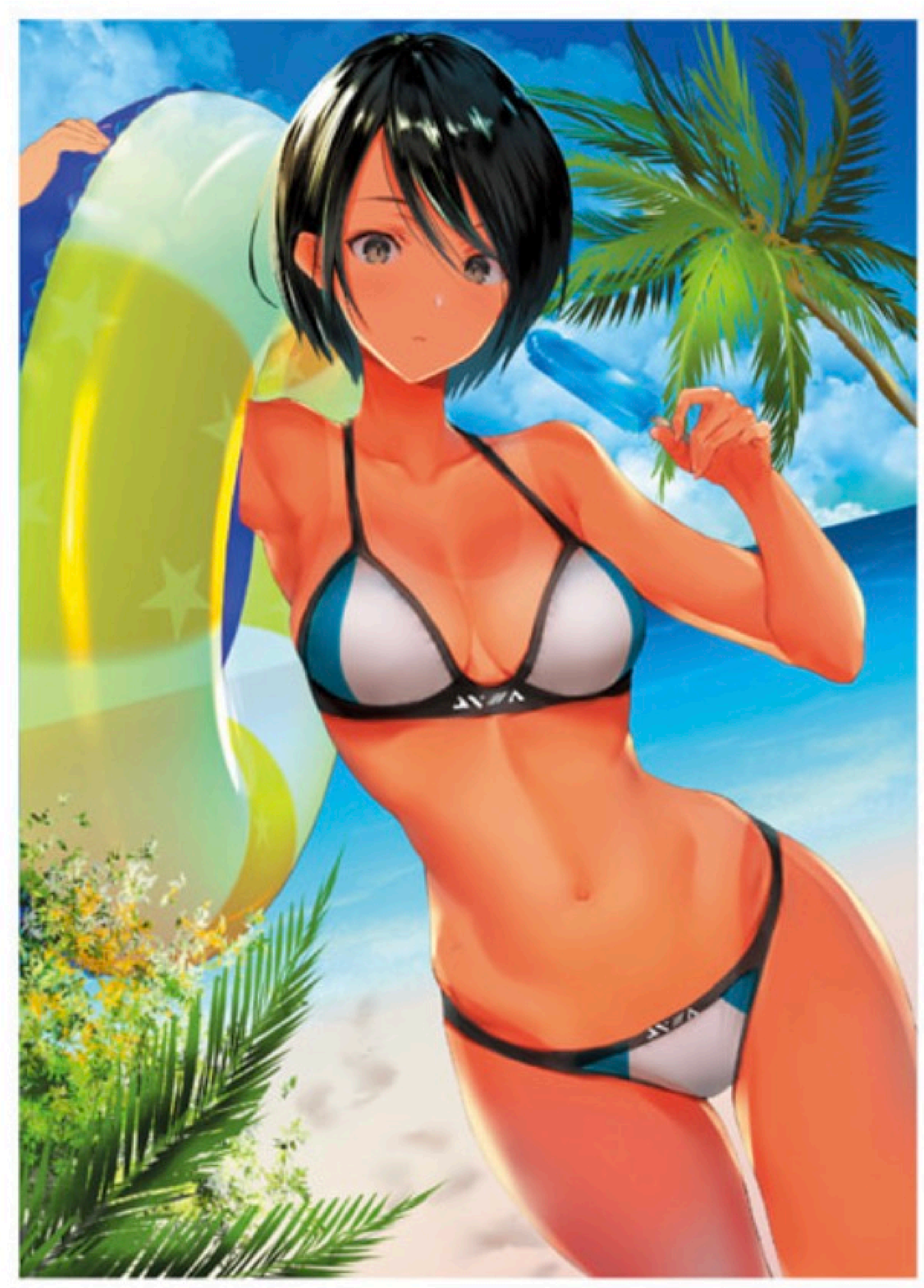
背景を描き込んでいきます。
まずは画面左端、欠けてしまった砂浜部分を描き足します。画面奥の海と空も塗り進めました。海は画面の上方（奥）ほど暗い色で、下方（手前）ほど明るい色で塗っています。空は海に近い位置ほど明るい色で塗っていき、それから雲を描き込んでいきます。雲は重なりを意識しながら濃淡をつけていくと、立体感と奥行きが出るでしょう。



背景を
描き込む

Step 3 前景を描き足す

画面の左下に空間があったので、植物を描き足します。
描き方としては、Step1の植物と同様の手順です。まずは単色でシルエットを描いてから、クリッピングしたレイヤーで色を載せていきましょう。
なおこの際、キャラクターより手前に配置しています。キャラの手前に物を配置することで、画面の奥行きを強調することができます。



手前に植物
を描き足す

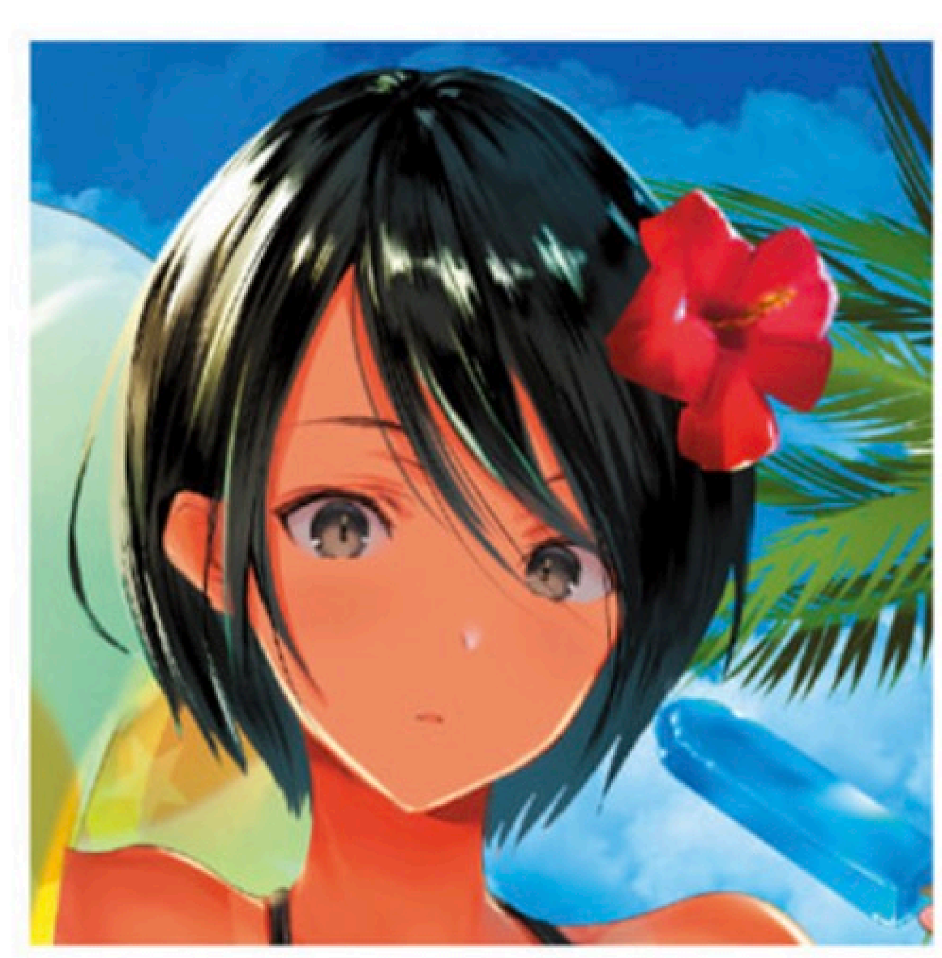
Step 4 花飾りを描く

ここでまた画面全体を見ると、概ね青緑色系、黄色系が配色されていることがわかります。アクセントとして赤い花を描き加えましょう。

やはりほかの工程と同様に、まずはざっくりと形を取ってから❶、詳細に描き込んでいきます❷。



❶ 赤をざっくりと入れる



❷ 形を整え、陰影をつける



キャラ魅せ
Technique

肌を伝う水滴を表現する

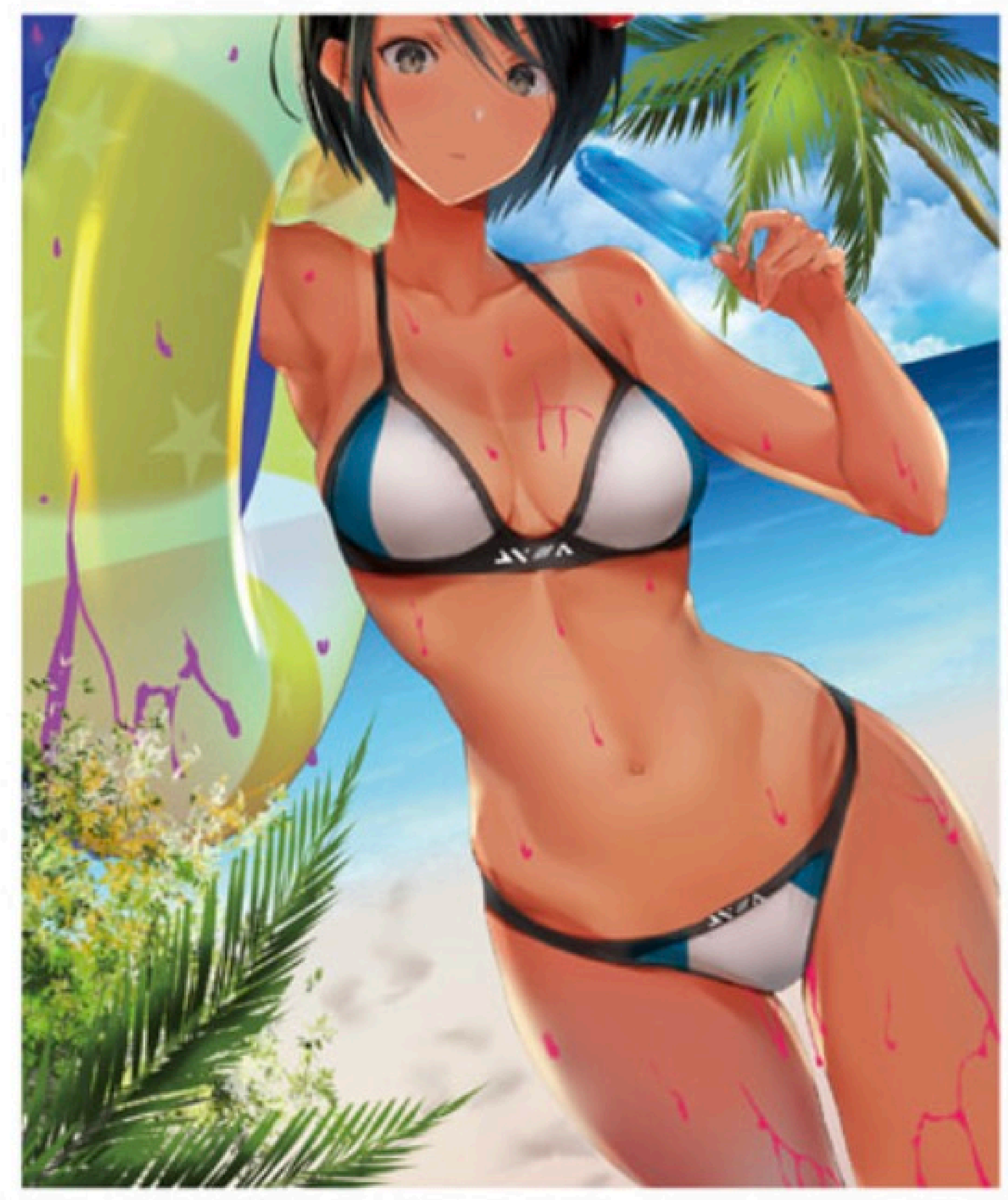
具体的な水濡れの表現を解説します。目に見える形で水滴を描き込んでいくことは、単純で最も効果的な水濡れの表現です。その際、画面がうるさくなりすぎないよう注意して進めましょう。

Step 1 水滴の影を作る

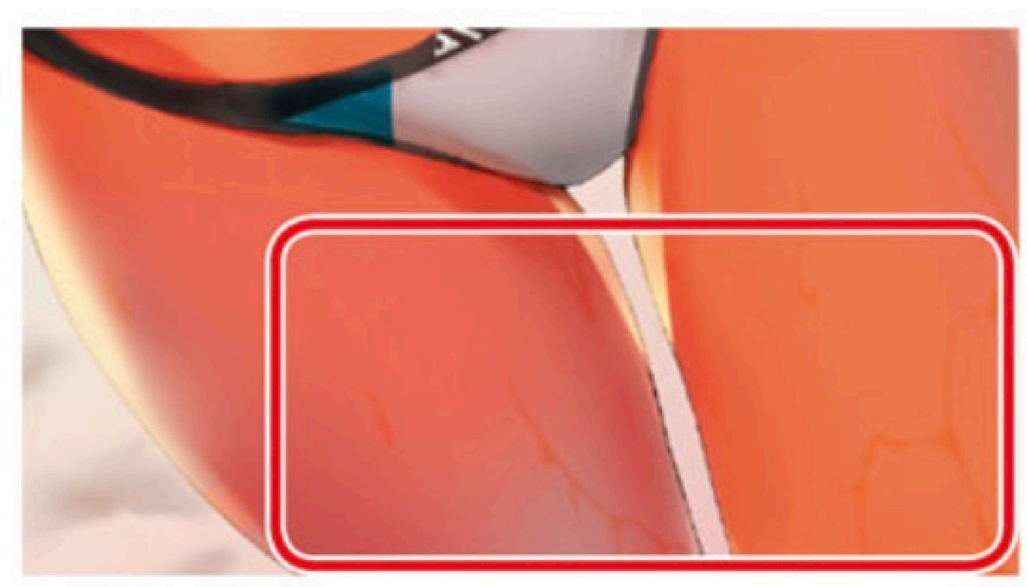
キャラクターと浮き輪に水滴を描いていきます。

まずは新規レイヤーを作成し、目立つ色で水滴の形を描き込み、マスクを作ります。身体の凹凸や、浮き輪の形状に沿って水の流れを描くと良いでしょう❶。水が重力によって滴る感じをイメージして、説得力のある形を作っていきます。

その後、Ctrlキーを押しながらレイヤーサムネイルをクリックし、レイヤーの描画部分（水滴）の選択範囲を作ります。さらに新規レイヤーを作成後、明るい色で塗りつぶしたら、レイヤーの合成モードを[焼きこみカラー]に設定します。このレイヤーはそのまま影として使用するので、水滴本来の位置（マスク）より数pixel分だけ移動させておきます❷。さらに不透明度を下げておきましょう。



❶ 目立つ色で水滴を描く

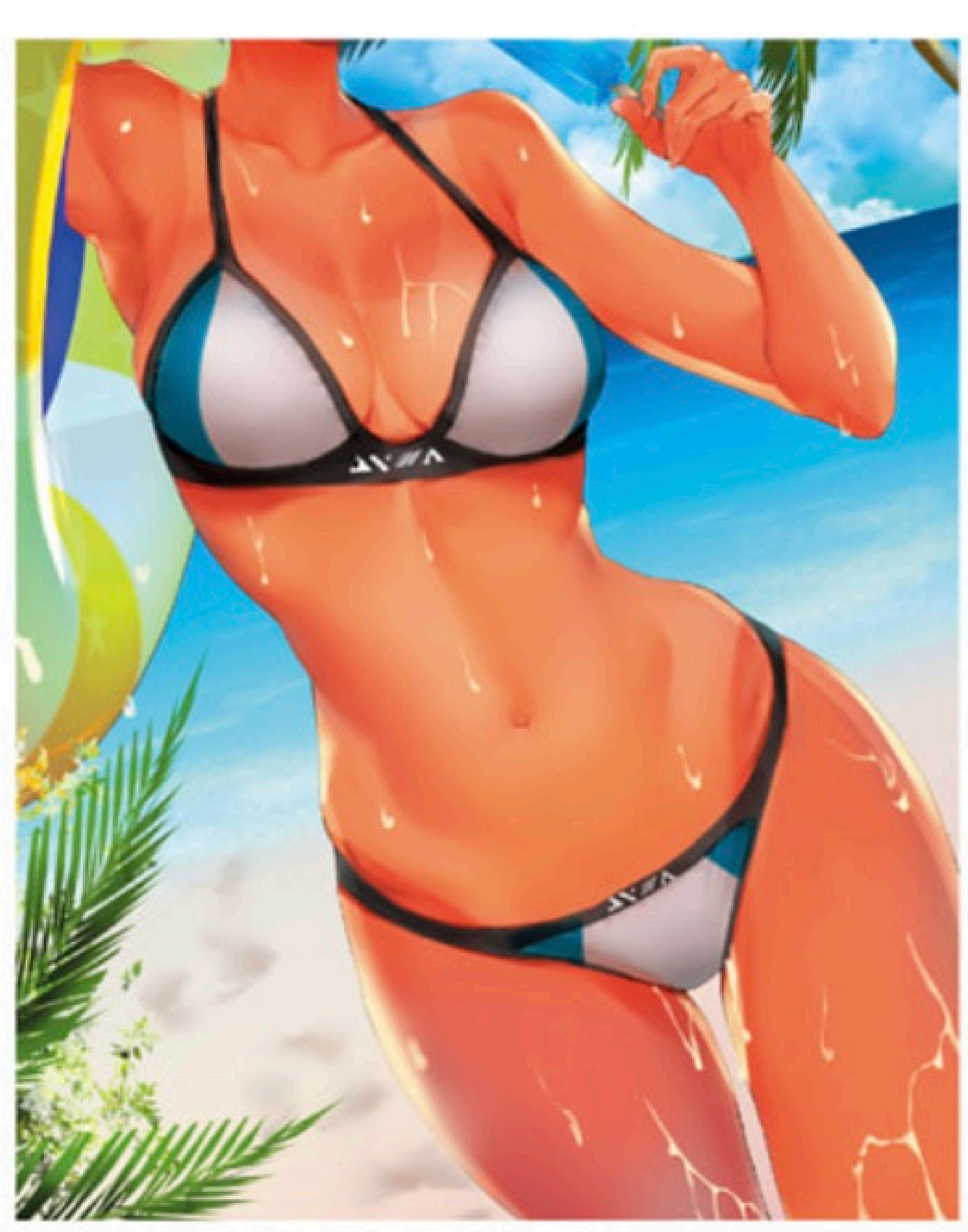


❷ [焼き込みカラー]で影を作る

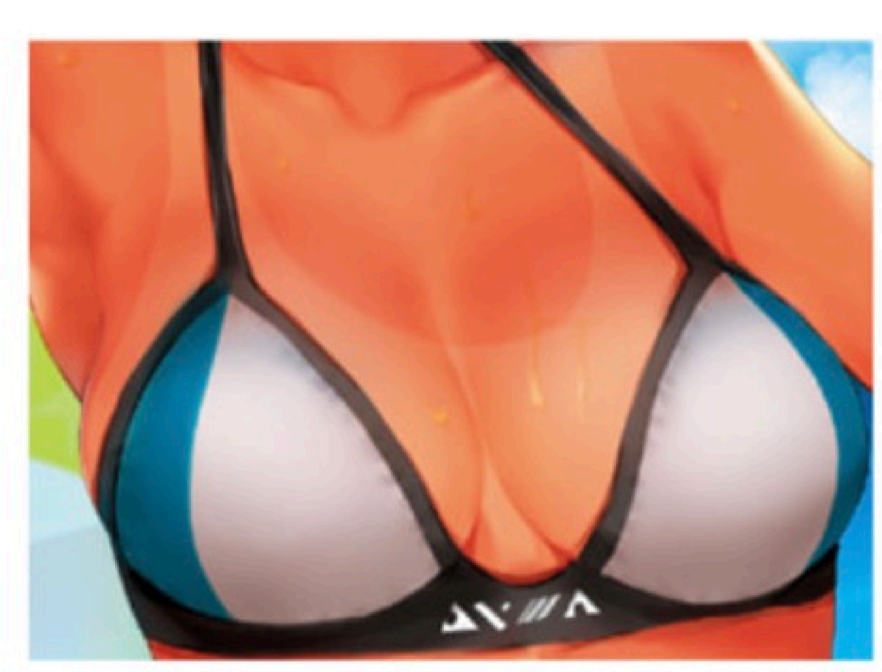
Step 2 水滴を作りなじませる

水滴の影のレイヤーの上に新規レイヤーを作成後、再びマスクで選択範囲を作って、明るい色で塗りつぶします❶。

消しゴムツール（サブツール「軟らかめ」）などを使用して、透ける部分や光の当たる部分を消し込んでいくことで、水滴に立体感を出していきます。作業が終わったら、レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]に変更します。不透明度も調整して、水滴を肌の色と自然になじませます❷。



❶ 塗りつぶして水滴の形を作る



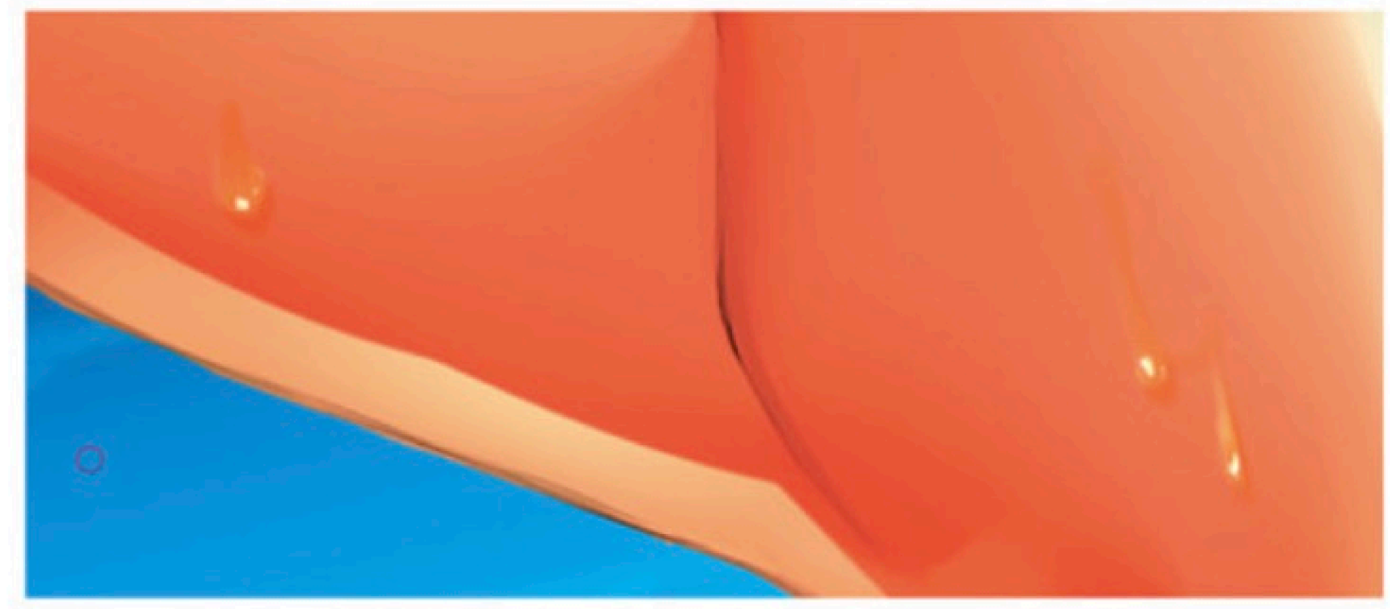
❷ [オーバーレイ]でなじませる

Step 3 ハイライトを加える

水滴にハイライトを加えます。

新規レイヤーを作成し、レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]にして、ハイライトを描き込んでいきます❶。あまり描き込みすぎると画面がうるさくなってしまうので、点を打っていくようなつもりで塗れば十分です。

また、現時点のレイヤー構成も載せておきました❷。水滴は透明感を出したかったので、「影」と「立体感」(Step2のレイヤー)は不透明度を下げています。「色マスク」レイヤーは非表示にしておきます。



❶ 水滴にハイライトを加える



❷ 現状のレイヤー構成

Step 4 浮き輪に水滴を足して仕上げる

肌と同じように、浮き輪部分の水滴も描き進めていきます。

ほかの工程はいわゆる「厚塗り」で作業しており、描いては直しを繰り返していますが、水滴に関しては、ある程度機械的に描いた方が見栄えがするため、しっかりと手順を守って作業しましょう。



浮き輪に水滴を足す

Part 5

環境光を加え仕上げる

最後に画面全体の色味を調整して仕上げます。色味が複雑になるほど、イラストの深みも増していきますが、それぞれの要素がぶつかって画面の印象を損なわないよう気をつけましょう。

Step 1 毛先の透明感を表現する

髪の毛の透明感とやわらかさを表現します。

まず新規レイヤーを作成し、描画色を肌に近い色に設定して、顔まわりの髪の毛を[エアブラシ]ツールなどでぼんやり塗っていきます❶。

その後、レイヤーの合成モード[ソフトライト]に設定すれば、毛先に肌が透けている感じが表現できました❷。



❶ 顔回りを肌色で塗る



❷ [ソフトライト]でなじませる

Step 2 髪の質感を向上させる

髪に水滴と環境光を加えます。

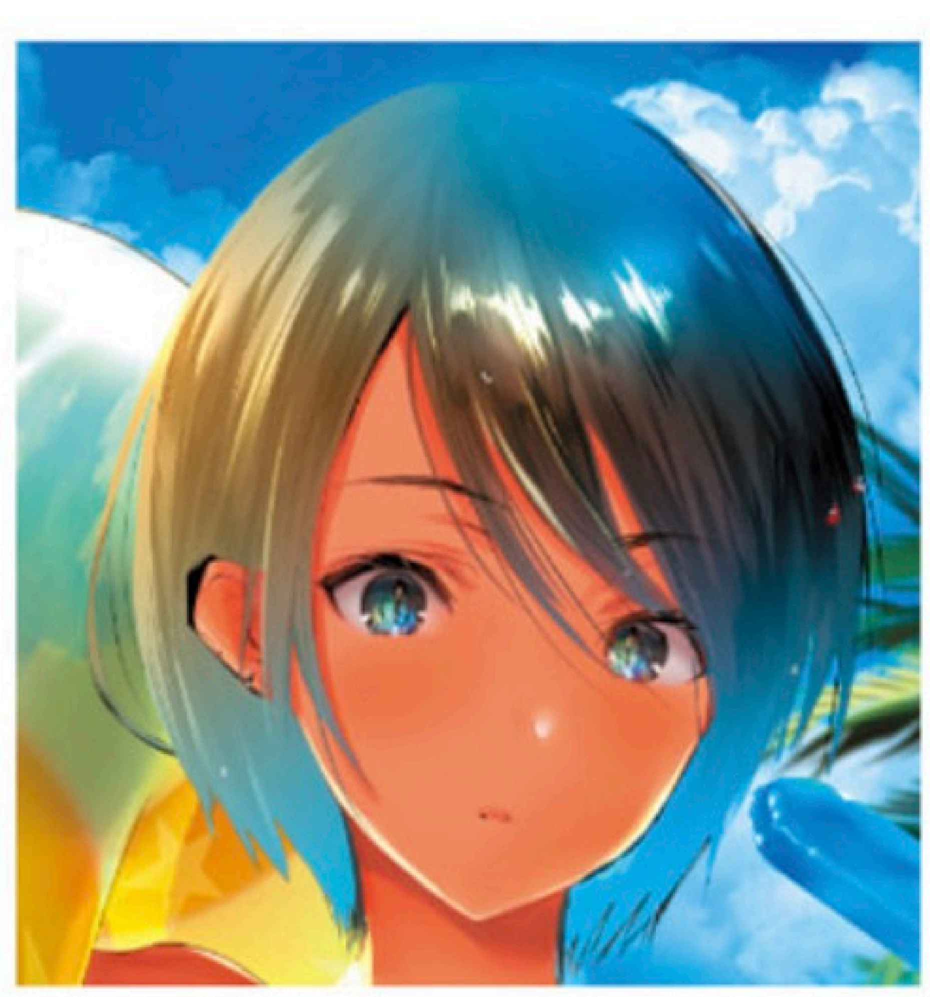
髪も濡れている感じを出したかったので、水滴を描き足します。髪の水滴は身体の水滴と同じ手順ではなく、厚塗りで直接描き込んで目立たせます❶。

また、青空の下にいる空気感を表現するために、環境光を入れていきます。新規レイヤーを作成し、浮き輪に近い部分は黄色、ほかの部分は水色を入れていきます❷。その後合成モードを[オーバーレイ]にして、不透明度を53%まで下げてなじませます❸。

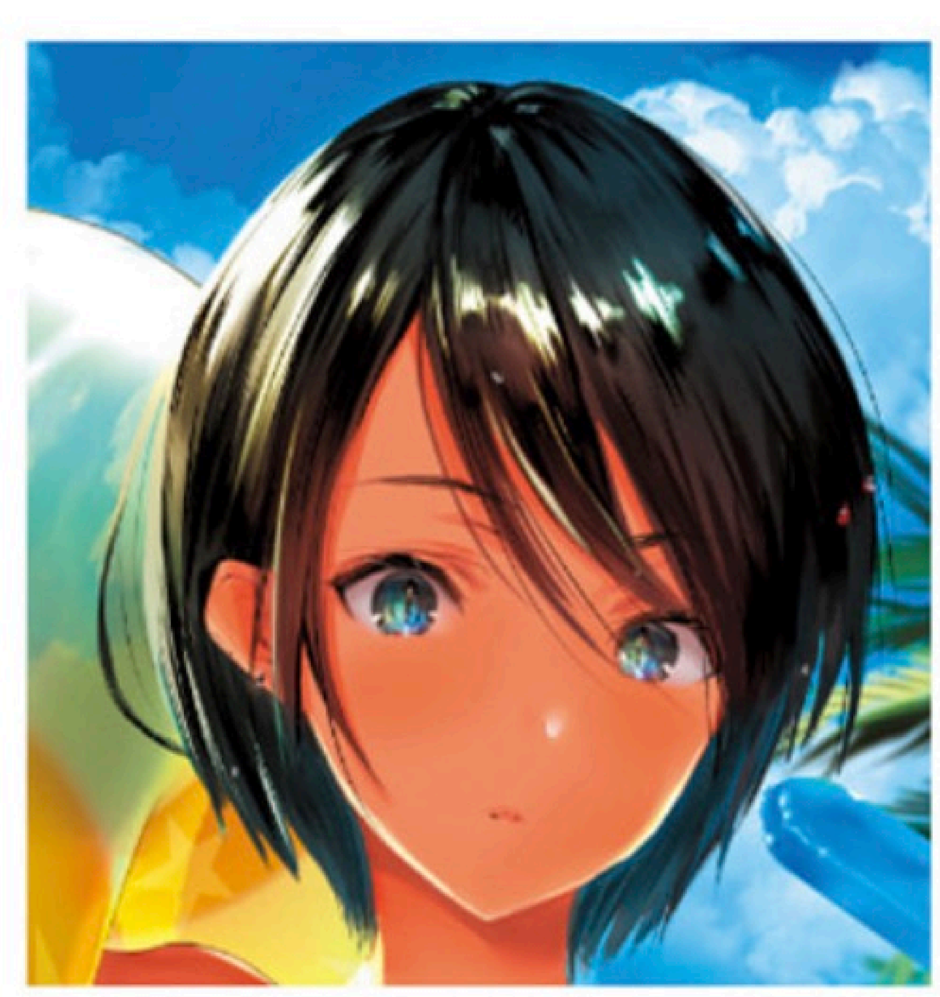
またこの際、花の髪飾りは一時的に非表示にしています。



❶ 髪に水滴を描き足す



❷ 環境光を加える



❸ [オーバーレイ]でなじませる

Step 3 花飾りを再利用する

頭に花をつけていた花飾りを移動して、背景として再利用します。

今回のイラストは「海でたくさん泳いだ後」というシチュエーションを想定していたため、リゾート感やバカンスをイメージさせる花飾りは雰囲気に合わない、というのが変更の理由です。

しかしアクセントとして、赤系の色は欲しかったので、背景の目立つ場所に配置し直しました。

この際、花の周囲に葉も描き足しています。描画手順はヤシの木などと同様、はじめにシルエットを取って、それをマスクにして別のレイヤー上で塗りつぶし、さらに細かく描き込んでいきます。葉を描き足すことで、ヤシの木の緑色に対して、赤い花が浮いている感じはなくなります。



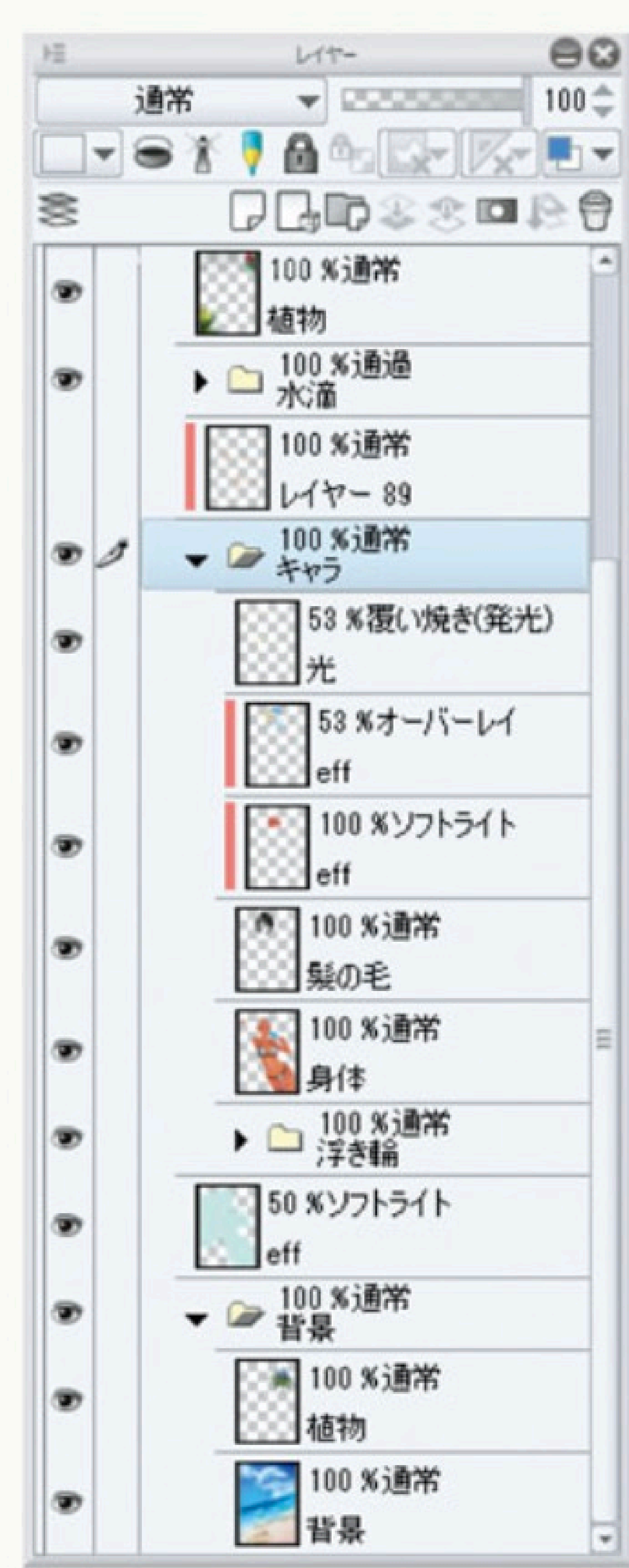
花を背景に移動し、葉を描き足す

Step up

先述した通り、実際に塗り進めていくうちに、こういった大きな修正が必要となる場面に行き当たることがあります。こうしたときに備えて、パーツごと、または色ごとにレイヤーを分けて制作すると良いでしょう。

もちろん、レイヤー数が増えれば増えるほどコンピューターにかかる負担は大きくなりますし、レイヤーの切り替えや管理も複雑になっていきますので、レイヤー数を増やすことが必ずしも作業の効率化に繋がるとは限りません。一枚のレイヤーでほとんどの作業を完結させる方法も存在します。

一方でパーツごとにレイヤーを分けておけば、後からパーツの配置を変更したり、修正を加えたりする上で非常に便利です。何よりレイヤー構造はアナログ作画にはない、デジタル作画の強みの一つですので、活用できるところでは活用していきましょう。



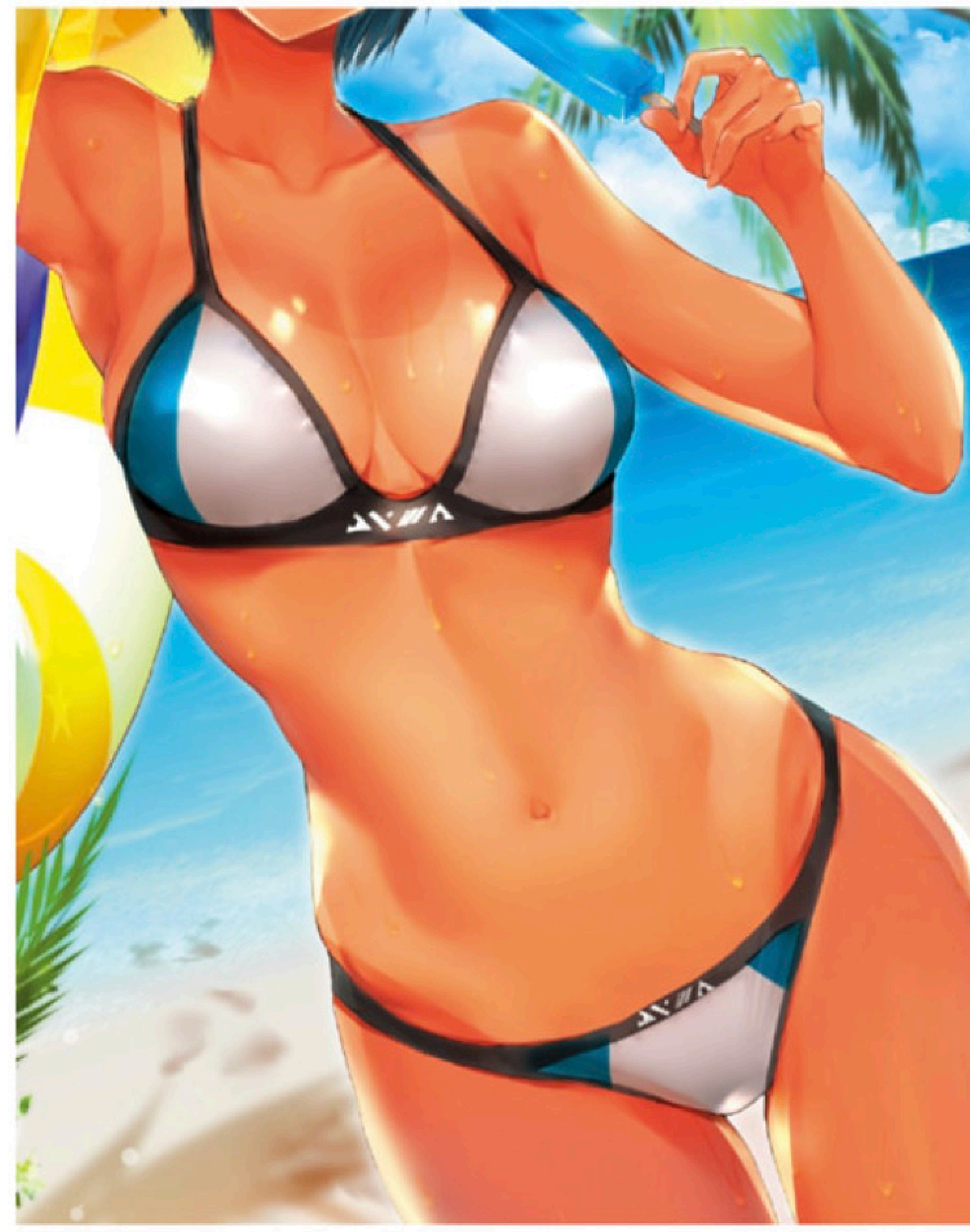
現状でもこれだけの枚数のレイヤーを使用している

Step 4 ハイライトを加える

体にハイライトを加えます。

新規レイヤーを作成し、合成モードを[発光]に設定して、胸元や肩に光を落としていきます。肌だけでなく、水着にも一緒にハイライトを置いておきましょう。ここでも最初はベタ塗りで、その後必要な部分をぼかしていく、という手順を踏んでいます。

また、レイヤーの不透明度は50%くらいに設定しておきます。



ハイライトを加える

Step 5 印象的な瞳を作る

顔の印象が薄く感じられたので、瞳の色に変化を加えます。

現状の瞳は彩度が低く、少し淡白にも見える①ので、より鮮やかにしていきましょう。

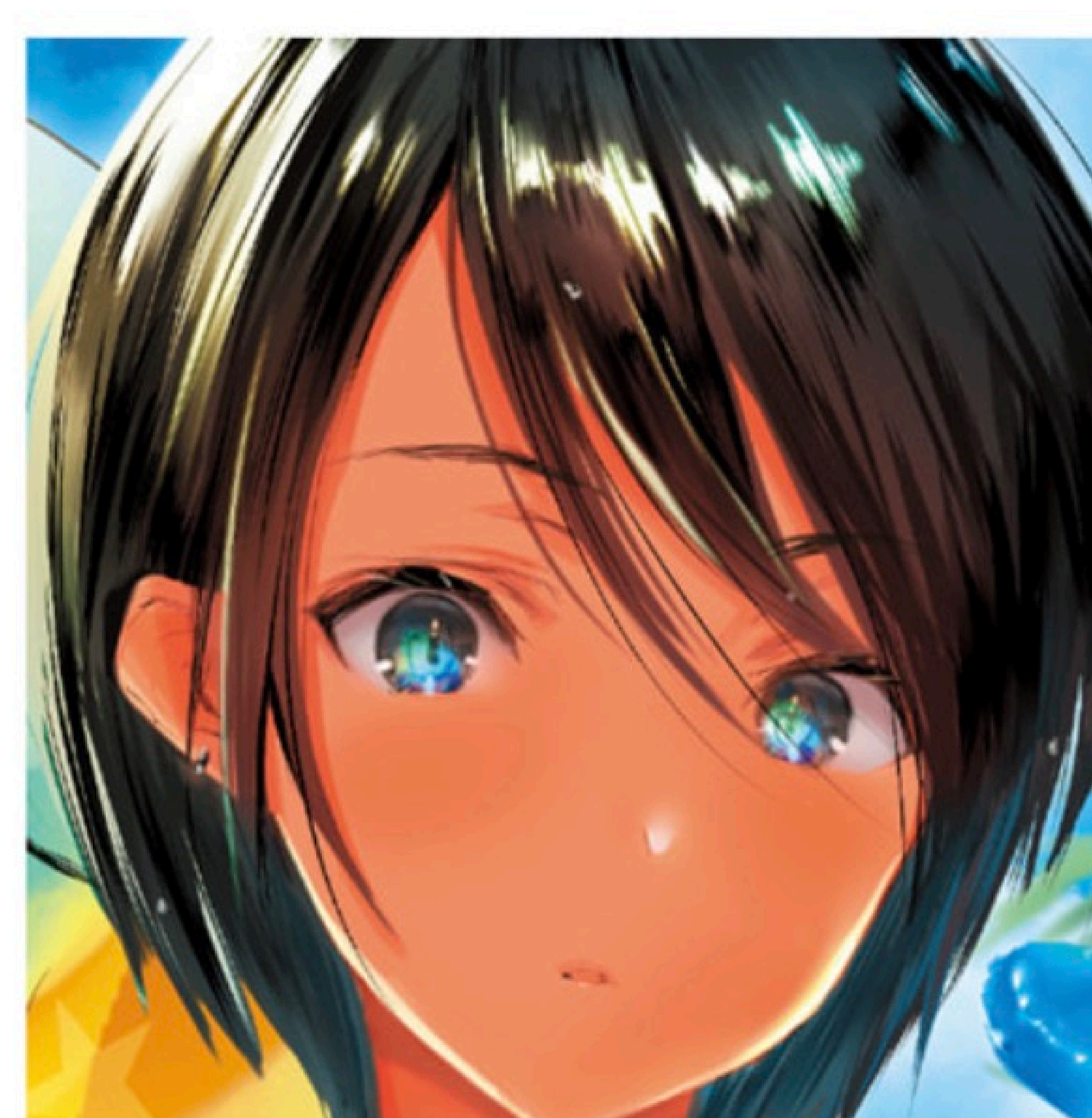
まずは新規レイヤーを作成し、瞳の下方に明るい色を複数入れていきます②。その後レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]に変更すれば、瞳が輝いているかのような効果を得ることができます③。



① 加工前。少々淡白で物足りない



② 明るい色を入れる



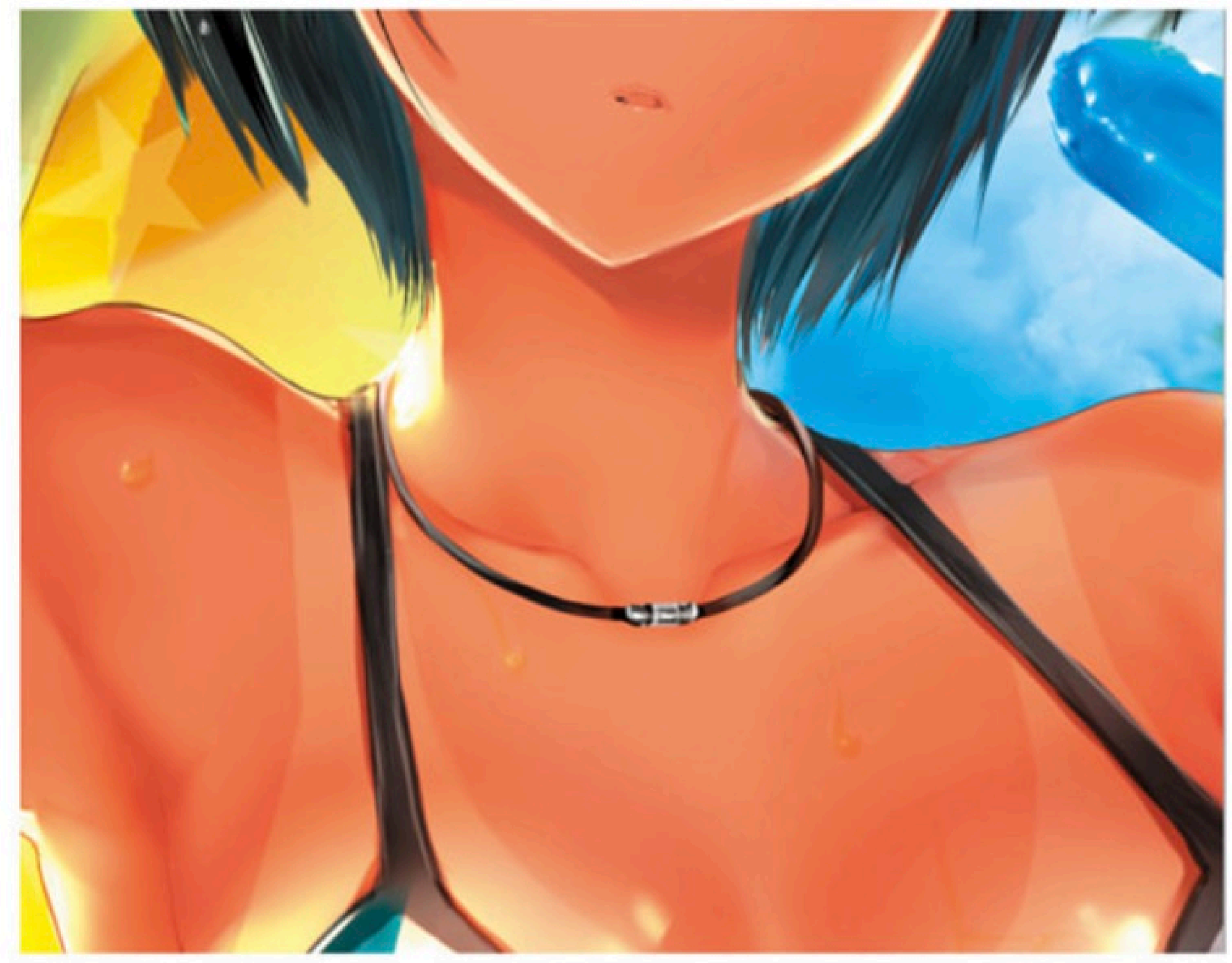
③ [オーバーレイ]で輝かせる

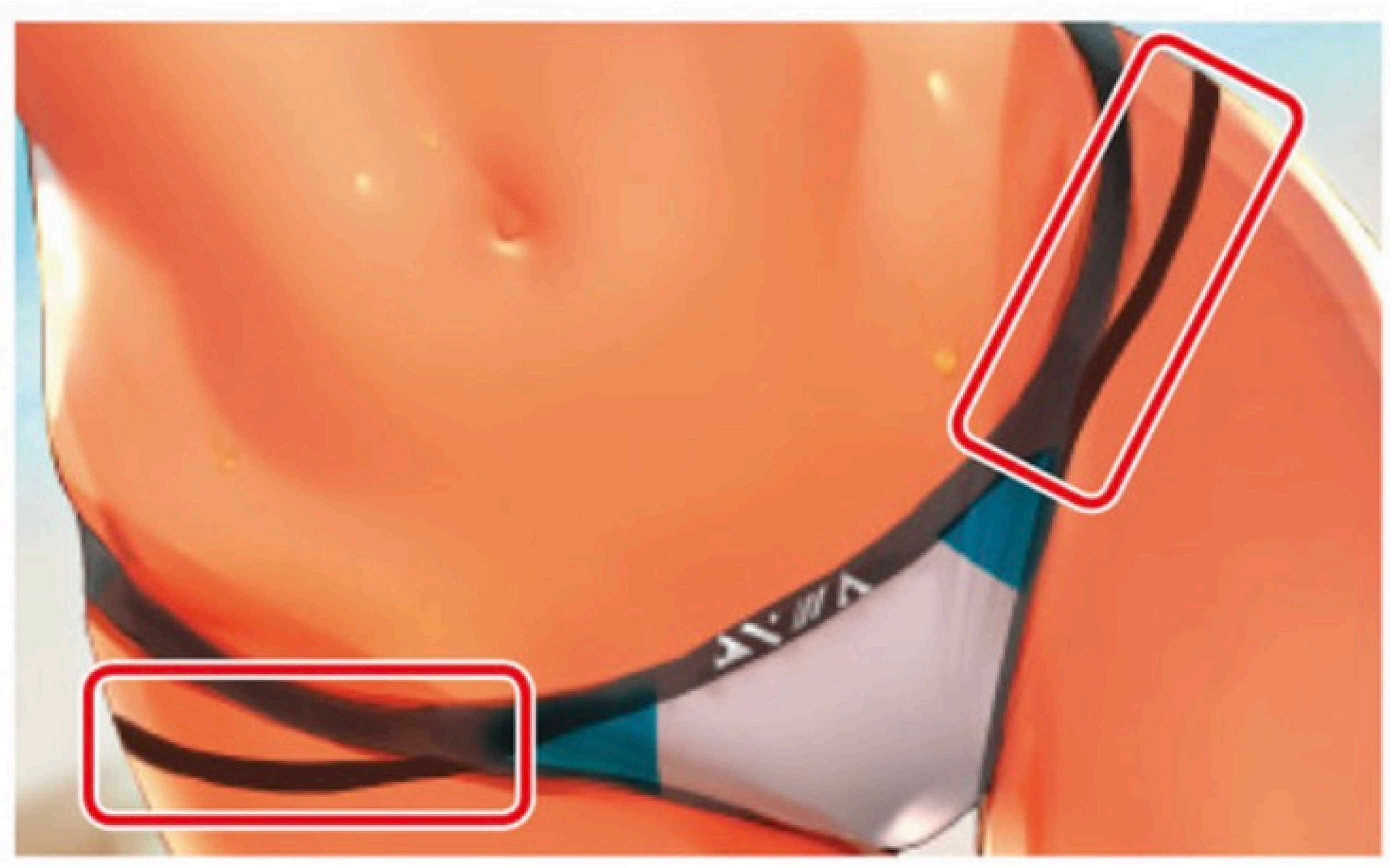
Step 6 アクセサリーを描き加える

瞳だけでなく、キャラクター全体をより華やかにするためにも、水着のディティールやアクセサリーを描き加えます。

ここまで同様、まず新規レイヤーを作成し、シルエットを取ってマスクにして、さらに作成した新規レイヤー上で色をつけていきます。この際、影は合成モード[乗算]のレイヤーを作成して重ねていきます。シルエットが決まっているときや、後からパーツを追加するときは、この方法で描くと効率が良いです。

ここでは首と手首にアクセサリーを描き加え、また水着にも1本ヒモを足してディティールアップしました。





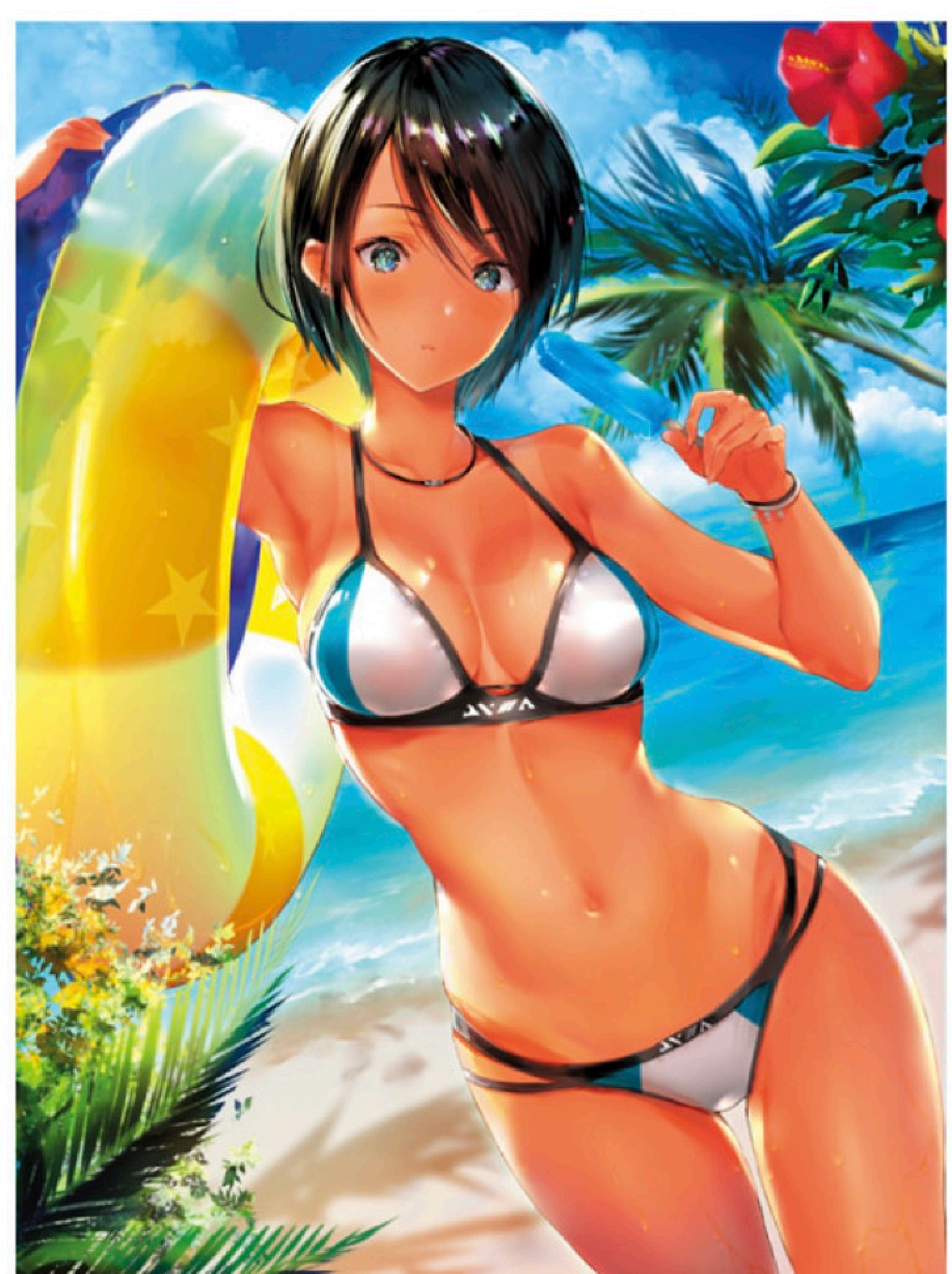


Step 7 背景を詳細に描き込む

背景を詳細に描き込んでいきます。

海、空の青が全体的に淡い印象のため、濃い青を足していきましょう。海は空との境界に近づくほど濃い色を、空は画面上方ほど濃い色を乗せていきます。また、水面が光を反射する様子も、明るい色を置いて表現します。

雲は彩度の低い色で明暗を塗り分け、立体感を強調します。



海や空、砂浜を細かく描き足す

ひたきゆう

Step 8 草葉に瑞々しさを加える

画面左手前の草葉が暗く、少し重たい印象だったので、明るさと瑞々しさを加えます。

レイヤーを新規作成し、合成モードを[加算(発光)]に設定します。手前の草木の周囲に、白い粒子のような点々を打っていきます。これにより、草葉が日の光を弾いた様子を表現しつつ、画面全体の印象を明るくしました。



光を加え瑞々しさを表現する

Step 9 レンズフレアを描く

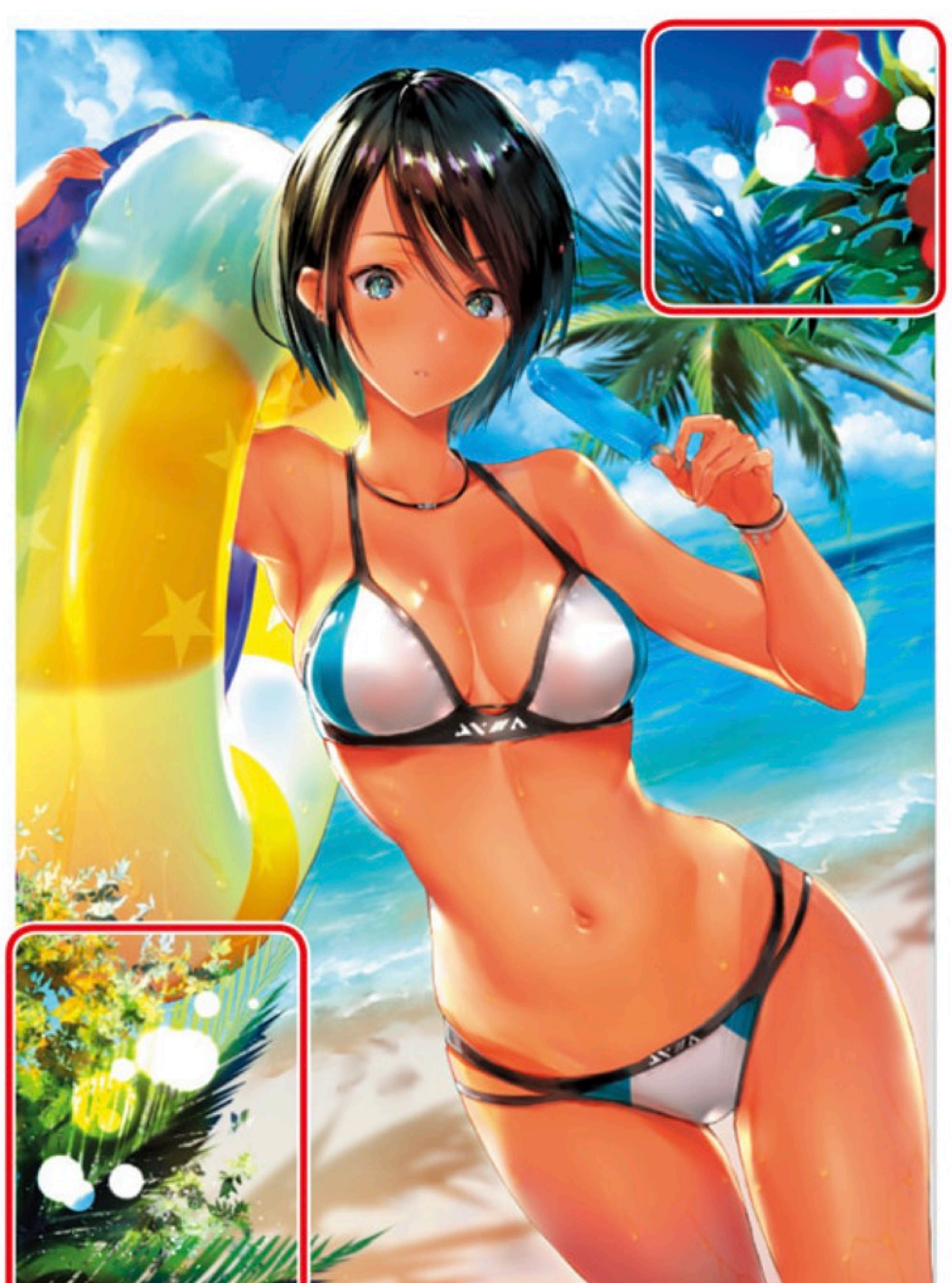
画面にレンズフレアを加え、より印象的な画面にしていきます。

レイヤーを新規作成し、ここでも合成モードを[加算(発光)]に設定します。

画面の右上と画面の左下、草木に重ねるように、丸く、はっきりと色を入れていきます❶。

円を描くようにいくつか色を置いていったら、レイヤーの不透明度を55%に設定します❷。

この処理によって、まるでレンズを通して撮影したかのような画面にすることができます。



❶ 白い円を描き込む



❷ 透明度を変えてなじませる

Step up

レンズフレアとは、レンズを通して撮影した際に、写真や映像の一部が極端に明るくなる現象を指します。多くの場合、光源から放射状に光の円のようなものが複数映り込みます。

通常、撮影の際はマイナスの効果として扱われますが、一方で写真や映像に雰囲気を出すために用いられる場合があります。いずれにせよ、画面全体の印象を大きく左右する要素の一つです。

レンズフレアをイラストに描き入れることで、まるでカメラで撮影したかのようなリアリティを持たせることが出来ます。通常、レンズフレアは逆光時に発生し、順光時には発生しないので、光源の位置に注意しましょう。



レンズフレアの映り込んだ写真

Step 10 画面の色を調節する

最後に、イラスト全体に色を足して仕上げます。

新規レイヤーを作成し、イラスト全体に赤い色を入れていきます。おもにハイライトや、光の当たる面、明るくなっている箇所、パーツのアウトライン近くに色を入れています❶。

最後にレイヤーの合成モードを［ソフトライト］に設定し、不透明度を50%に変更します❷。あくまで雰囲気作りのために入れる色ですので、あまり不透明度を高くして、自己主張しすぎないようにしましょう。

改めて画面全体の引いて見て、修正箇所がなくなったことを確認したら、完成となります。



❶ イラスト全体に赤を入れる



❸ ［ソフトライト］50%に設定

Making 4

るいせんと

Title | 少女の目覚め



キャラ魅せ Technique



Illuicent's Comment

自分の女の子に対するフェチズムをすべて詰め込みました。絵を描くときに考えていることを頑張って文章にしてみましたので、参考にしていただけたら幸いです。余談ですがこの女の子の名前は「エリシア」、身長146cmの17歳、気が強めな性格で家はお金持ちという設定です。よろしくお願いします。

Making 4 るいせんと

少女の儚さとチラリズムを表現する

本章では「儚さ」や「少女らしさ」を表現するための具体的な方法を説明します。華奢な肢体や気怠げな表情を意識して、ともすれば作りもののようにも見える雰囲気を作り上げていきます。

▷ 制作環境

OS Windows10 64bit
CPU Intel® Core™ i7-7700K
メモリ 32GB
グラフィックボード NVIDIA GeForce GTX 1080
タブレット Intuos Pro size M
マウス Razer Naga Chroma
メインモニター ColorEdge 27.0インチ
サブモニター IPSモニタ 24インチ 2枚（1920×1080）
ツール Adobe Photoshop CC 2018、SAI2、Coolorus2.5（Photoshop用プラグイン）

▷ 制作過程

Part 1 ラフを描く ⇒ P.106
Part 2 線画の作成と色分け ⇒ P.110
Part 3 肌を塗る ⇒ P.112
Part 4 瞳を塗る ⇒ P.116
Part 5 ブラウスを塗る ⇒ P.118
Part 6 スカートと装飾を塗る ⇒ P.120
キャラ魅せ レースとフリルを描く ⇒ P.124
Part 7 髪を塗る ⇒ P.128
キャラ魅せ 色彩調和を考える ⇒ P.130
Part 8 シーツと小物を塗る ⇒ P.134
Part 9 窓のシルエットを描く ⇒ P.136

Part 1

ラフを描く

描き始めるとき、とりあえず何か描けないかと手を動かしてしまいがちですが、ラフ段階では描くことより「描きたい絵のイメージを明確にすること」が大切です。まず描きたい画面をはっきり定めてから臨みましょう。

Step 1 ラフを起こす

ペンを持つ前に、まずはどんな絵を描きたいのかしっかりとイメージします。

今回は「人形のような儚い雰囲気の女の子」というイメージがあったので、これを表現するために、より具体的なアイデアを出していきます。

「寝転んで広がった髪と力の抜けた四肢」「はだけた服のチラリズム」などの要素から考えはじめ、さらにディティールを詰めて、シチュエーションを設定します。

まず「寝転んで広がった髪と力の抜けた四肢」から、「寝起きの少女」を描くことに決めました。寝起きなので時間設定は朝方、場所はベッドの上とします。

次いで「はだけた服のチラリズム」を表現するため、少女は「着替え途中」であったとしました。

以上を踏まえ「夜疲れて帰宅した後、着替え途中で眠ってしまい、朝日で目覚めた少女」というシチュエーションを設定しました。

Step 2 イメージを元にラフを切る

Adobe Photoshop上で、B5サイズ+塗り足し分のカンバスを新規作成し、適当なツールでラフを描いていきます。ポーズや構図が複数思い浮かぶ場合は、ひとまず描き出して見比べた上で、より良いものを選びましょう。今回は2枚の中から選びました。

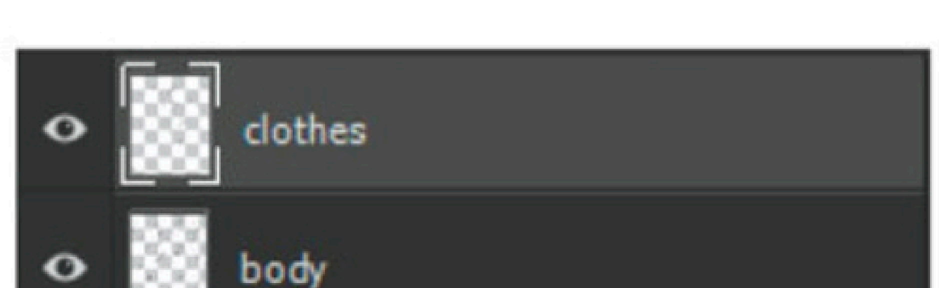
またこの段階で少女本体(「body」レイヤー)と服(「clothes」レイヤー)でレイヤーを分けています。



こちらをラフとして採用した



こちらはボツにした



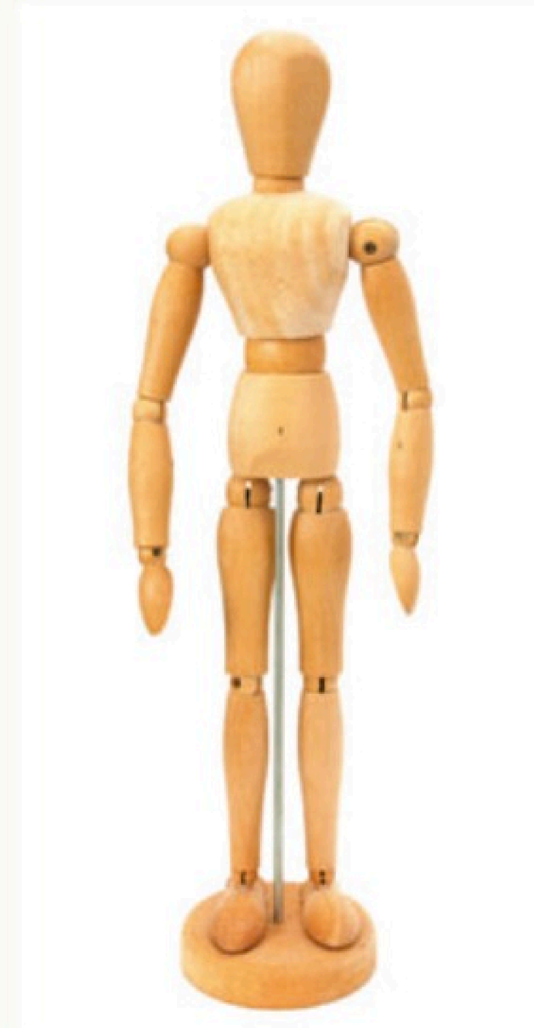
現在のレイヤー構成

Step up

人体の構造はとても複雑ですので、想像で描くことはオススメしません。たとえ描き慣れている部分であっても、資料と照らし合わせることで、絵に説得力を持たせることができます。

特に手の構造は難しいので、必ず資料を用意します。手については自分の手を写真を撮って参考にする、全身についてはポージングフィギュアなどを使うと良いでしょう。

今回のラフも資料と見比べて、体や顔の大きさ、パーツの位置を調整しました。


ポーズ確認にはポージングフィギュアなどを使用

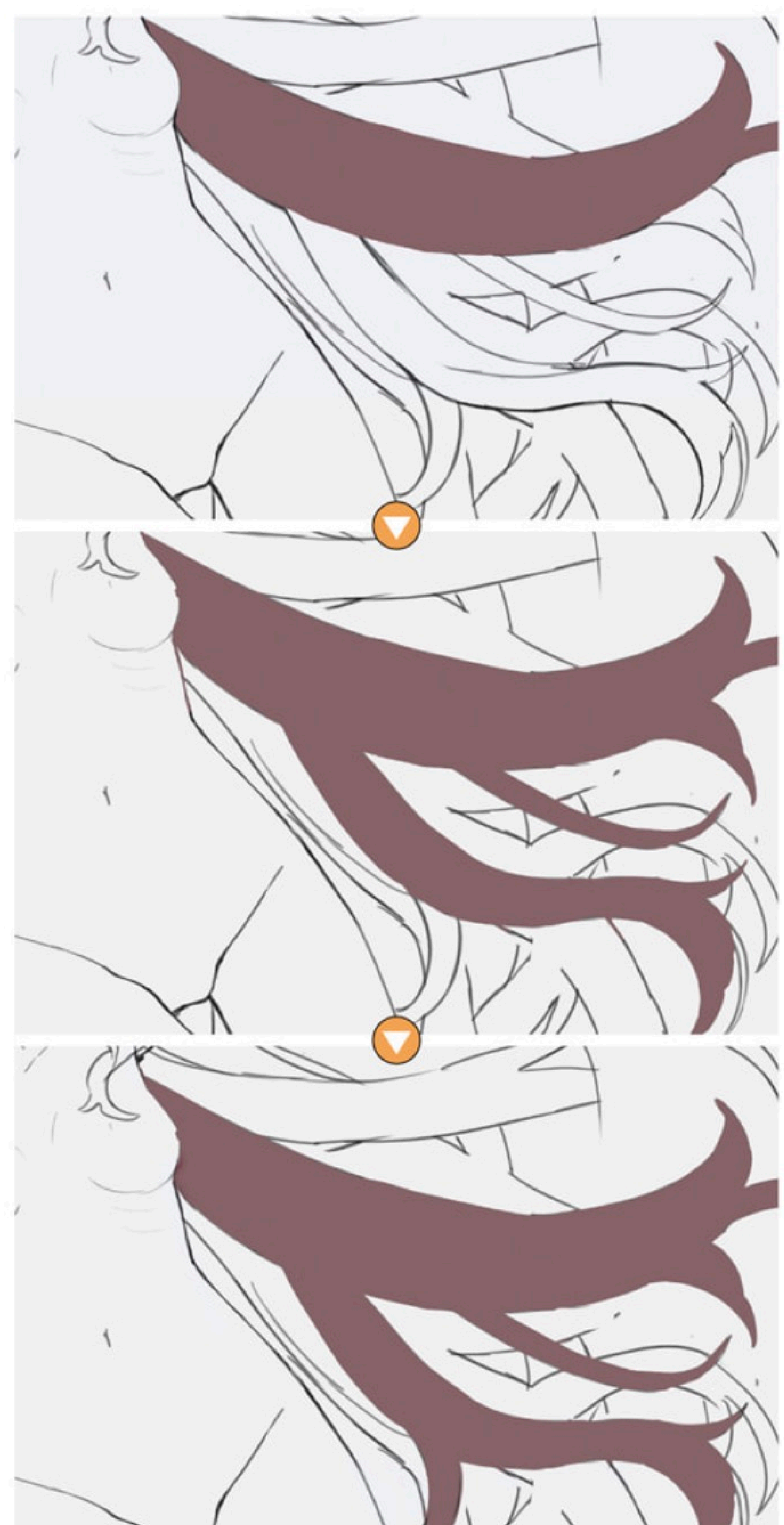

ラフを修正した

Step 3 シルエットで形を取る方法

今まで描いたラフにパーツを描き足していきます。まずは乱れた長い髪がベッド全体に広がっている様子を表現します。ラフの際、髪はキャラ本体のレイヤーにそのまま描きこむこともありますが、今回は画面全体に対して、髪が占める面積がかなり大きいため、髪のラフ用に新規レイヤー「hair」を作成します。

ラフの線を引く前に、大きめのブラシサイズで毛束のシルエットを取っていきます。はじめから細い線で描き込んでいくと、ぱっと見密度が高くても、塗りの段階で色を置いてみると想像よりスカスカして見えることがあります。色面の大きいパーツは、まず色で塗りつぶして形を取ってみると、よりわかりやすくなりますので、活用してみると良いでしょう。

また、髪の毛は大きな毛束から描き、それをどんどん枝分かれさせていく形で毛束を増やすと描きやすいです。


毛束を枝分かれさせていく

Step 4 髪の毛のラフを描く

大体のシルエットが見えてきたら、作業レイヤーの不透明度を下げます。

さらに、上の階層に新規レイヤーを作成して、シルエットをなぞるように、輪郭線を描いていきます。



髪の毛の
シルエットに沿って
線を描く

Step 5 服のラフを描く

事前に作成していた「clothes」レイヤーに切り替えて、服を描いていきます。

体と服を同時に描くのではなく、まず裸体を描いてから、服を着せていくように上から描き足します。裸体を描かずにいきなり服を描こうとすると、どこにシワができるのかがわかりにくく、形が非常に取りづらいためです。

また服のシワもやはり何も見ずに描くのは難しいので、実際に観察したり写真を見たりしながら描くと良いでしょう。



「hair」レイヤーは
一旦非表示

Step 6 フリルを描く

スカート下のフリルを描き足します。

まず、スカートの下方にざっくりと波状のアウトラインを引いていきます。この際、脚の形状も考慮して、線に広がりと奥行きを持たせましょう。

その後にシワと折り目を描き足します。このように、一見難しく思えるフリルも、手順さえ把握していれば、意外と簡単にそれらしく見せることができます。





アウトラインから描き、シワと折り目を描き足す

Step 7 リボンを描く

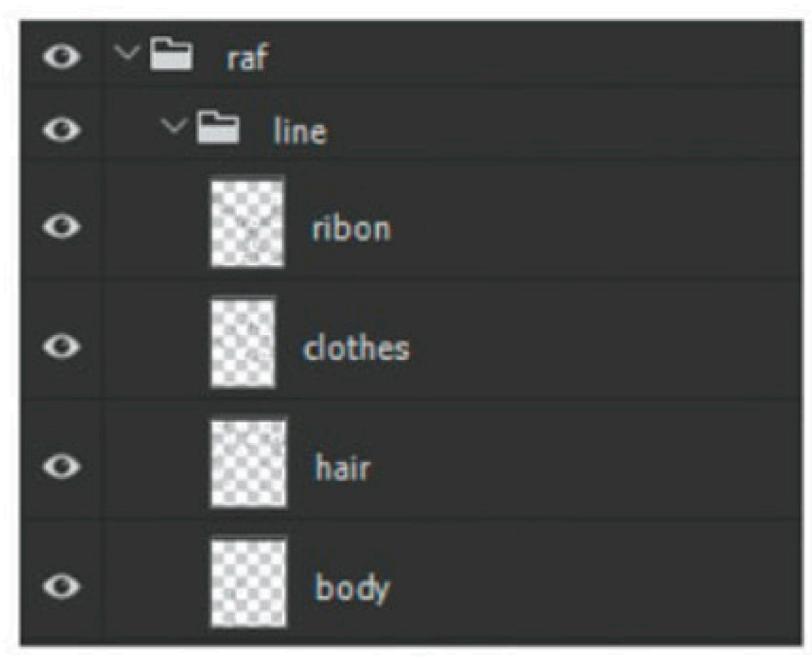
胸元にリボンを描き足します。胸のチラリズムは、イラストのアピールポイントのひとつなので、胸が隠れないような配置を心がけます。

ここでもやはり大きめのブラシサイズでシルエットを取った後、上から別のレイヤーで線を引きます。また、シルエットを取る際、リボンの結び目の形状などを、ある程度想定しておくと良いでしょう。

ここまでの作業で、全身の線ラフが完成しました。



シルエットを取り、輪郭線を引く



現在のレイヤー構成

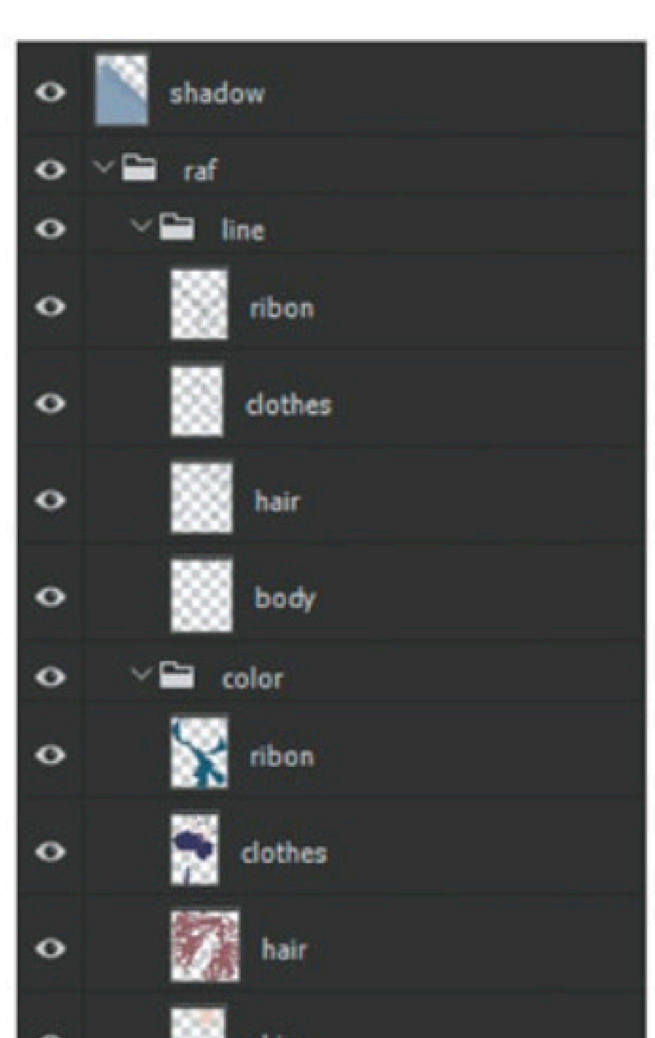


線ラフが完成した

Step 8 色を仮置きする

Step7でラフが完成したので、絵のイメージをより明確にするために、この時点である程度色を置いておきます。

また、上の階層に新規レイヤーを作成し、描画モードを[乗算]に設定、差し込む朝日と、窓枠の影が落ちる様子を表現しました。



現在のレイヤー構成



ラフが完成した

るいせんと

Part 2 線画の作成と色分け

Part1でつくったラフを元に線画を描いていきます。線の強弱を意識して、メリハリのある画面をつくりましょう。また、ここでは下塗りの工程も併せて説明しました。

Step 1 線画の下準備

ここまでの作業データを一旦PSD形式で保存した後、ペイントツールSAI（SAI2）を起動してPSDを開きます。

SAI2は非常に軽いソフトで、線画を引くのにとても向いているソフトだと思います。綺麗な線画を引きたいとき、私はSAI2を使用しています。

まずは、線画用の新規レイヤーセット「LINE」を作り、その下に「body」「hair「clothes」の3レイヤーを格納します。

> *Memo* ペイントツールにはそれぞれ得手不得手があります。ストロークがなめらかなツール、ブラシのカスタマイズ性が高いツール、フィルター機能が充実したツールなど、その特徴は様々です。工程に合わせてツールを使い分けることは、効率的に作業を行う上で重要となります。



パーツごとにレイヤーを使い分ける

Step 2 線画を描く

まず「LINE」レイヤーセット内のいずれかのレイヤーを選択します。ここからは[筆]ツールを使用し、ラフに沿って線を引いていきます。

線というのは繋ぎ目が多ければ多いほど汚くなってしまうので、なるべく1ストロークで長い線を引きます。終点に向かって、一気にペンを動かすのが綺麗な線を引くコツです。



[筆]ツールの設定



一通り線を引き終えた

Step 3 線に強弱をつける

一度線画を引き終わった後に、線同士がぶつかる交点や、影になりそうな箇所を重点的に加筆して、線を太らせます。線の強弱の付け方は、慣れと感覚による部分が大きいですが、まずは上記のようなやり方で加筆していけば、ある程度抑揚のついた画面になるでしょう。

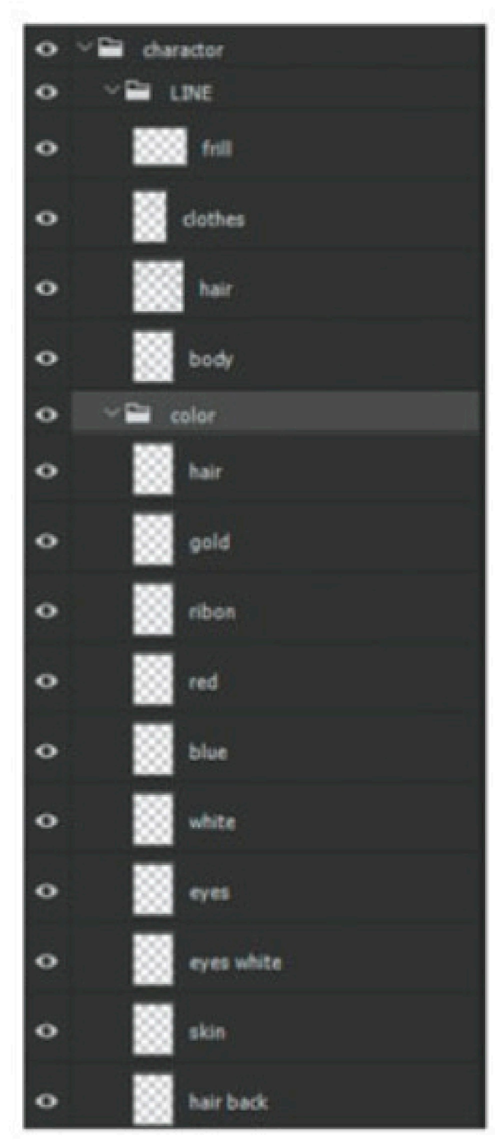


線と線の交点や、影になりそうな箇所を太らせる

Step 4 色ごとにレイヤーを作る

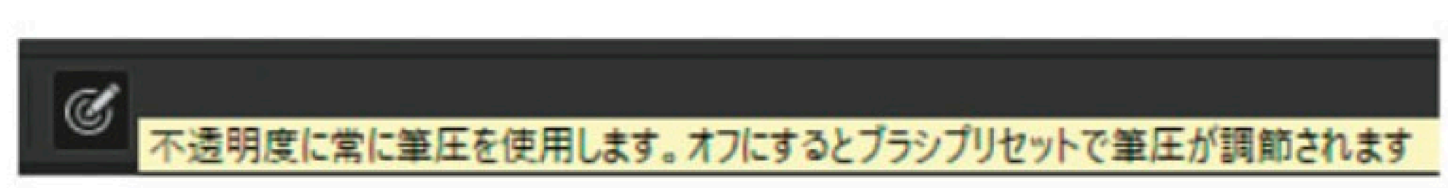
再びPSDデータを保存した後、Photoshopで開き直し、「LINE」レイヤーの下に、塗りのグループレイヤー「color」を作成します。

私の場合、下塗りレイヤーはパーツごとではなく、基本的に色ごとにレイヤーを分けています。レイヤーを色ごとに分けるメリットとして、パーツごとで分けるよりレイヤー数を削減できることと、同じ色を使用している箇所を一度に調整できることが挙げられます。



下塗りのレイヤー構造

Step 5 色分けする



色分けには、ブラシプリセットから[ハード円ブラシ]を選択して使用します。この際、画面上部にある"筆圧の切り替えで不透明度を調節"のアイコンをクリックし、OFFにしておきます（色分け後はONに戻しましょう）。

後は各レイヤー上で、線画からはみ出さないように慎重に塗り分けていきます。



［ブラシ設定］



色分けが完了した

Part 3 肌を塗る

ここから本格的にキャラクターの塗りに入っていきます。まずは視線の集中する顔から塗り始めます。ブラシの設定や色を細かく変えながら作業しましょう。

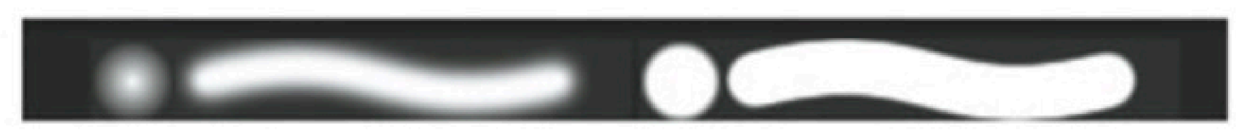
Step 1 塗る前の準備

ここから先の肌の塗りではおもに[ソフト円ブラシ][ハード円ブラシ]を使用します。

Part2の色分けの段階で、「skin」レイヤーに、ベースの色として少し暗めの肌色を置いています。この「skin」レイヤーを[透明ピクセルをロック]に設定して、塗り込んでいきます。

また塗りの際にレイヤーの描画モード(ツールによっては合成モード)を[乗算]や[オーバーレイ]に設定するやり方もありますが、私の場合はブラシのモードを変更して塗っています。ここでは基本的に、影のブラシモードは[乗算]、ハイライトは[オーバーレイ]を使用しました。

> **Memo** 私は「Coolorus 2」というPhotoshop用のカラーピッカープラグインを愛用しています。カラーサークルだけでなく、カラーヒストリー機能などもついていて非常に便利です。Photoshopには様々なサードパーティ製プラグインがあるので、使用してみるのも良いでしょう(あくまで自己責任で!)。



使用ブラシ



基本色。図はPhotoshop標準のカラーパネルではなく、「Coolorus」という追加プラグイン



ブラシの描画モードはオプションバーで変更できる

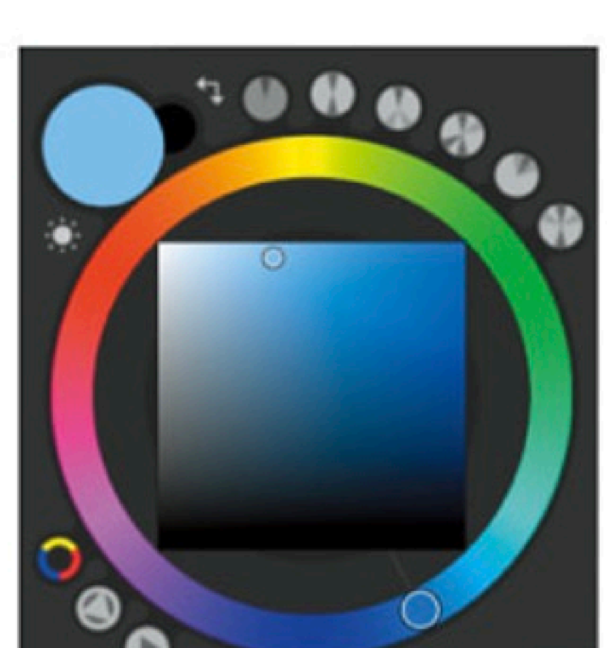
Step 2 顔を塗る

まず[ハード円ブラシ]を[乗算]に変更し、髪から落ちる影、目の堀から落ちる影を入れていきます。目頭にも濃い肌色を置きます。感覚としては、お化粧をしていくようなイメージで塗ると良いでしょう。

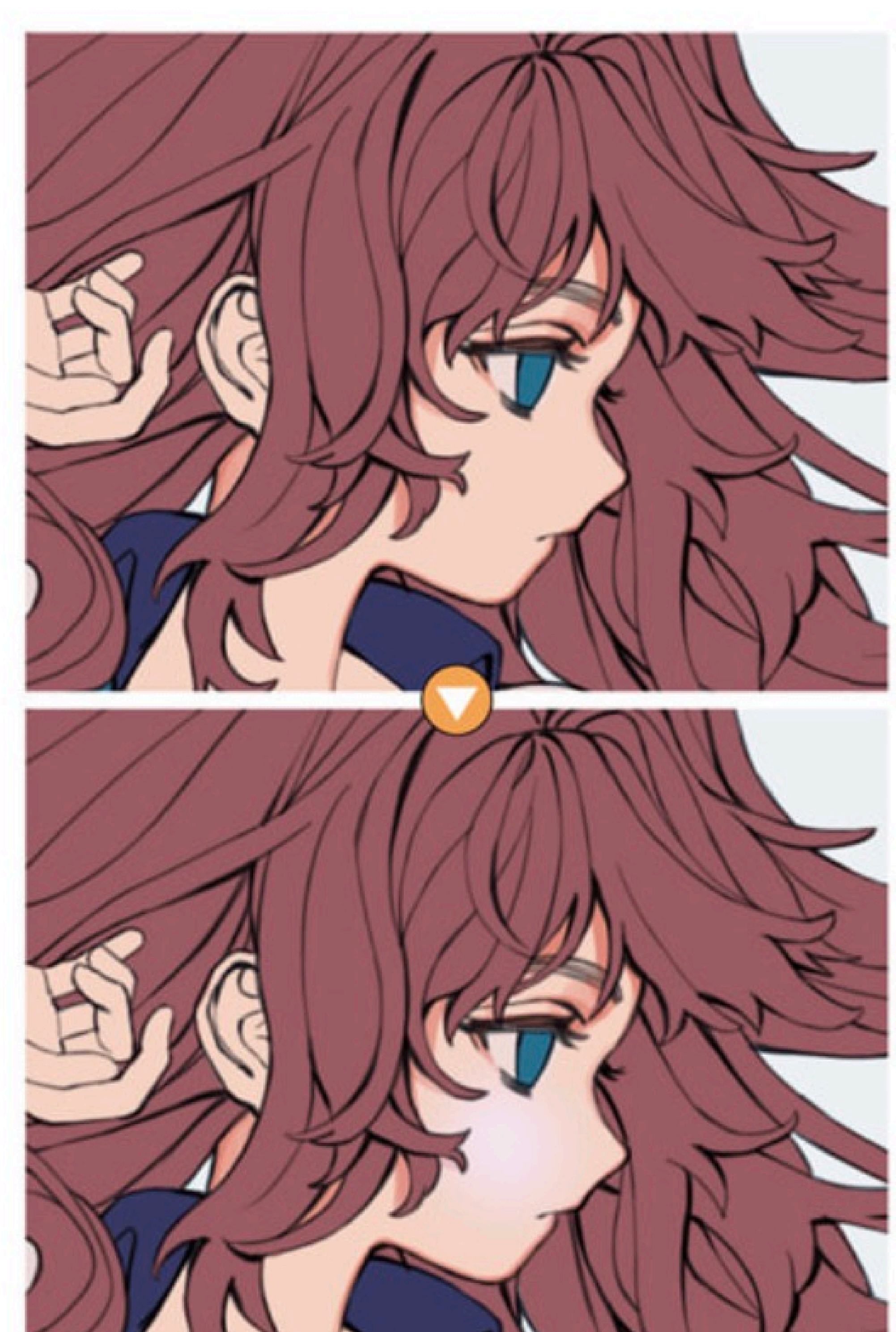
続いて[ソフト円ブラシ]を[オーバーレイ]を使用し、頬の辺りを軽く撫でるように青を入れていきます。図では少しわかりづらいですが、肌に青系の色を置くことによって、透明感を出すことができます。



肌の影色



頬の青色



化粧をするようなイメージで丁寧に塗っていく

Step 3 胸まわりを塗る

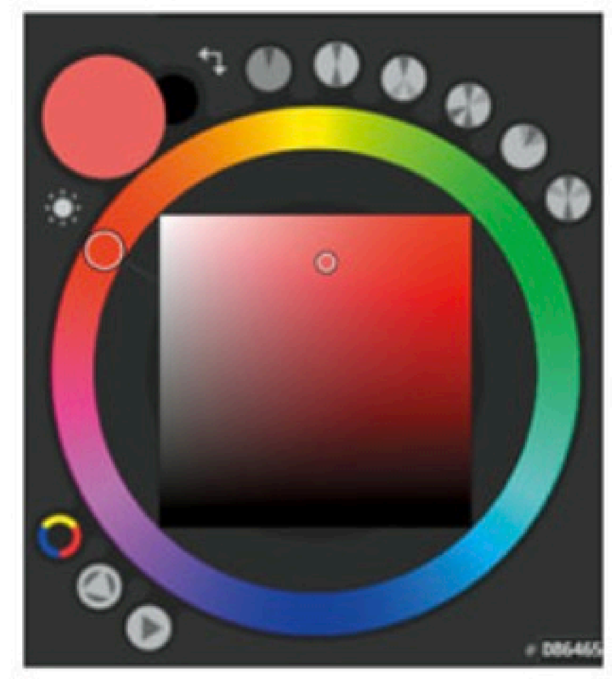
同じように首筋、鎖骨、胸の影を入れていきます。

胸の大きさは控えめながら立体的に、かつチラリズムを感じさせるよう意識しながら塗り進めます。

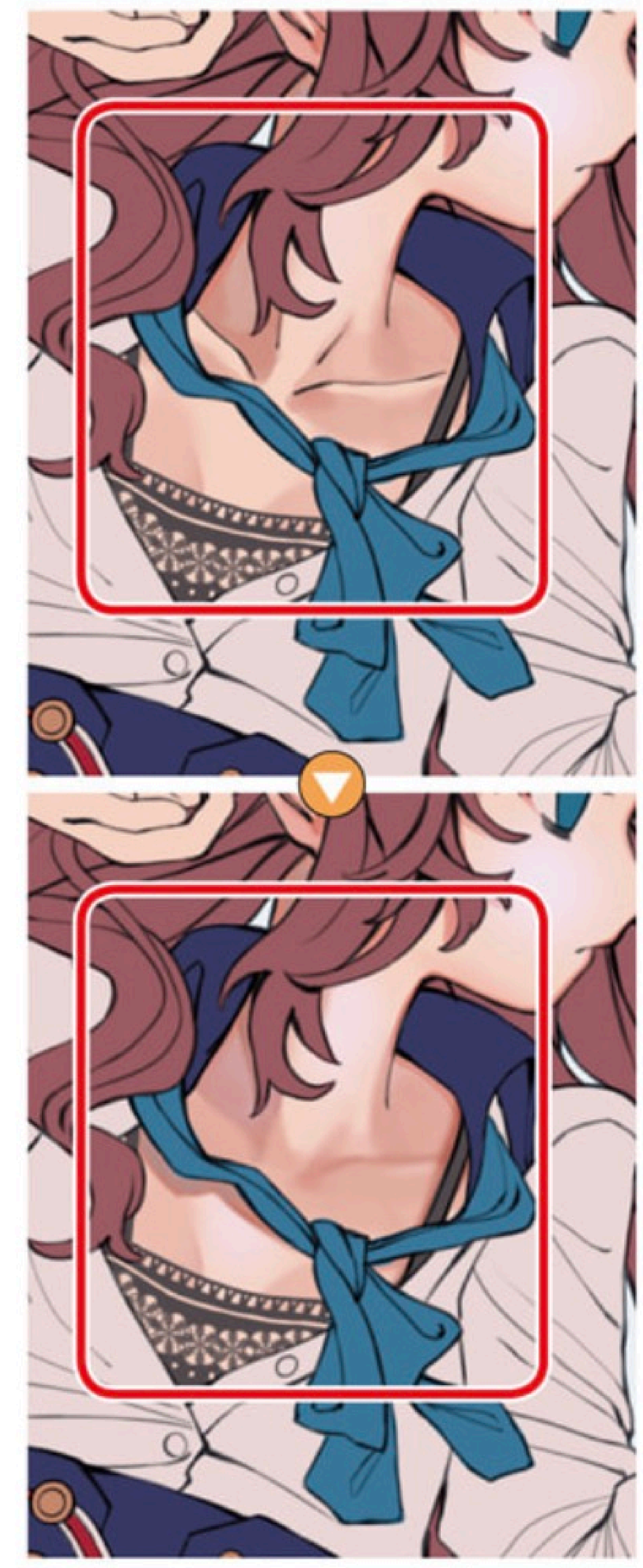
また、首筋、鎖骨の線画について、主張が強すぎるように見えたため消去した後、[ソフト円ブラシ]で肌のやわらかさが出るようになじませます。

リボンから落ちる影も入れていきます。

基本的に色の使い分けはStep2（P.111）と同様ですが、影の境界線や凹凸のある部分には彩度の高めの肌色を入れ、血色を良くします。



彩度の高い肌色



首や胸には青も入れている

Step 4 手を塗る

まず[ハード円ブラシ]で大雑把に影を置きます❶。

次に「body」レイヤー（「LINE」レイヤーグループ）に切り替え、手のひらのシワの線を消します。再び「skin」レイヤーに戻り、[ソフト円ブラシ]で影色をなじませた後、先ほども使用した彩度の高い肌色を、アウトライン際に入れていきます❷。

爪も描画していきます。爪のハイライトにはブラシモード[オーバーレイ]を使用しました❸。

線画の黒が浮いて見えるため、色を茶色系に変更しました❹。

右手も同様の手順で塗っていきます❺。

手を描くときのコツとして、女性の手は男性より脂肪がつきやすいので、細くやわらかそうに描くと良いでしょう。



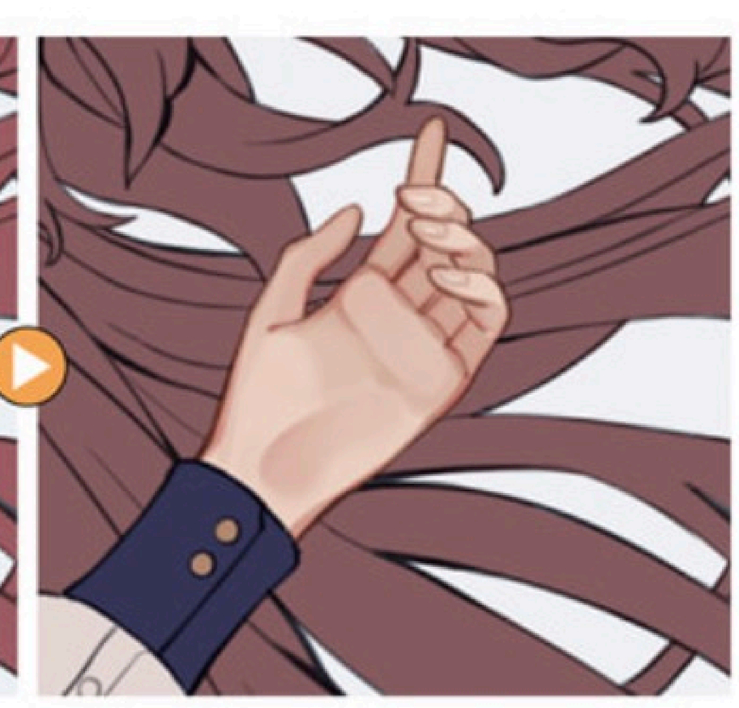
❶ 大雑把に影を置く



❷ シワを消し影色をなじませる



❸ 爪も描画する



❹ 線色を変更する



❺ 右手も同様に塗る

Step 5 左脚に影を入れる

脚まわりを塗っていきます。まず左脚全体に影色を入れます。膝の下の影は立体感を表現する上で重要なので、少し形にもこだわって入れてみました❶。

次に、スカートから落ちる影を入れます。影の境界部分には少し強めにブラシを入れました❷。さらに、隣接するスカートとの調和を図るため、影に青系の色を足していきます❸。

続いてブラシモードを［オーバーレイ］に変更し、膝、脛のラインにハイライトを追加します❹。［描画色］にはベースの肌色を使用しています。

Memo あまり解説されることない部分ですが、影やハイライトなどの色面の形状は、物体そのものの形状だけでなく、質感・量感を表現する上で非常に重要です。ここぞ！ と思う箇所は色面の形状にもこだわると、より説得力のある画面がつくれます。また、実際に物体をよく観察して、材質ごとの反射光の形状などよく確認しておくと良いでしょう。



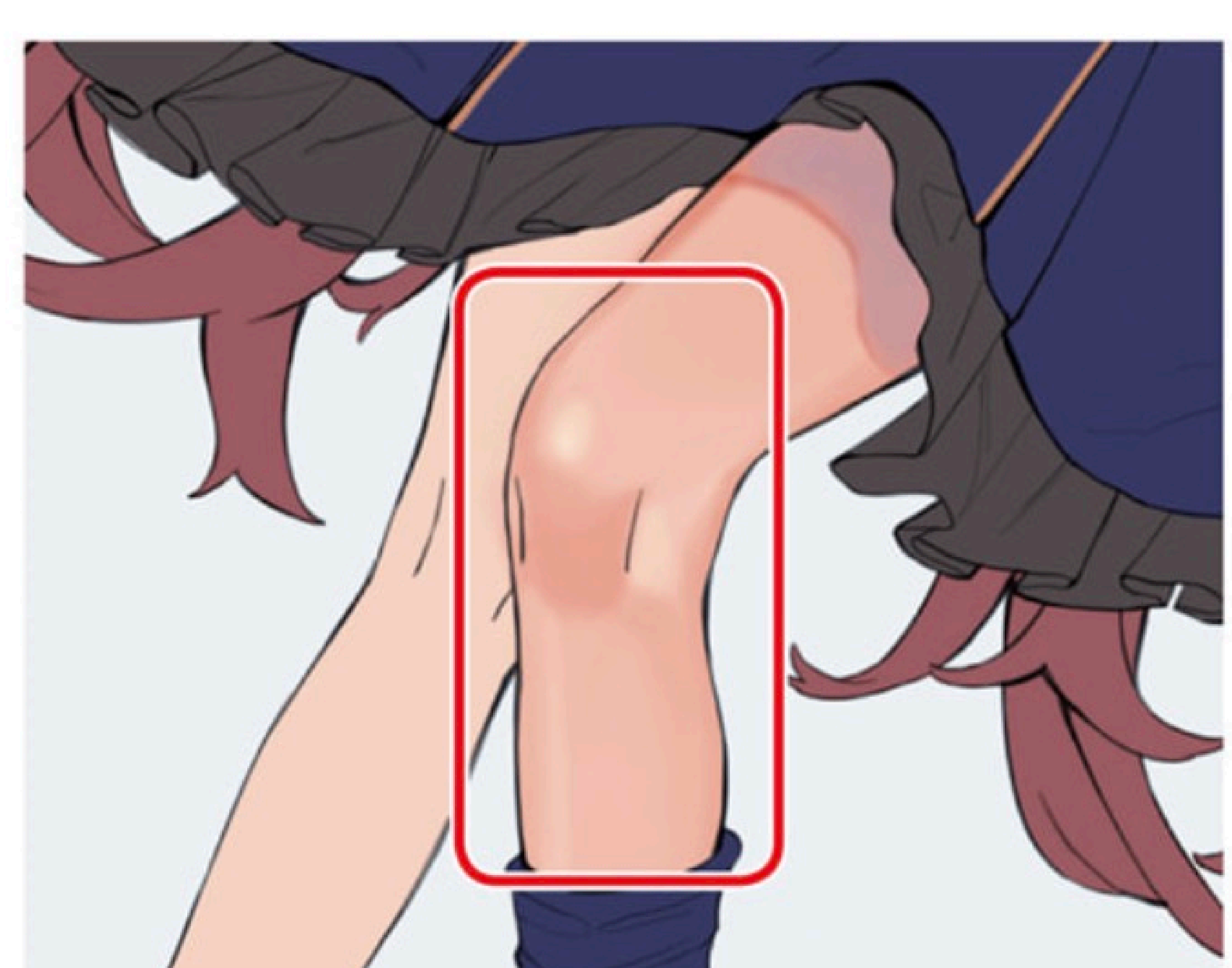
❶ 膝に特にこだわって影を入れる



❷ スカートから落ちる影を入れる



❸ 影に青を足す

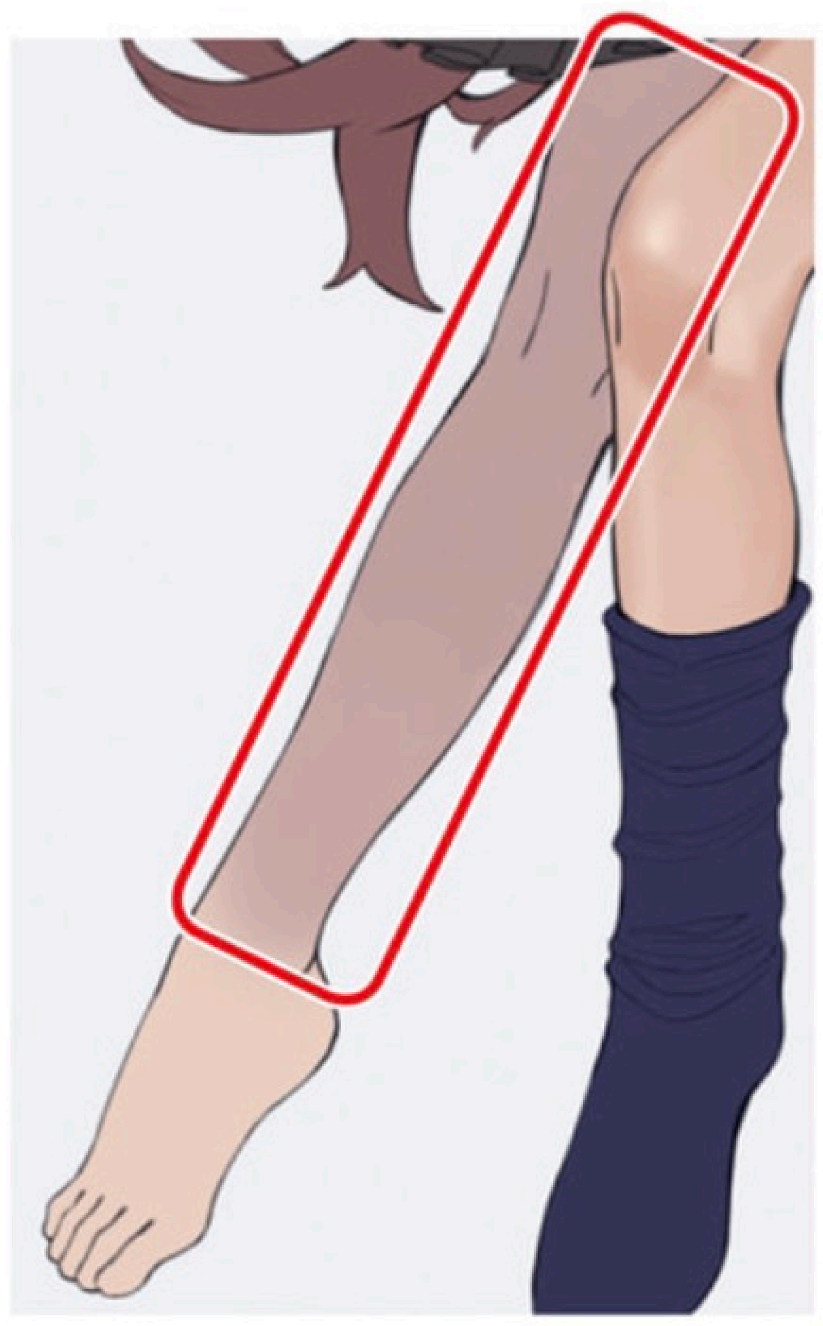


❹ 膝、脛のラインにハイライト入れる

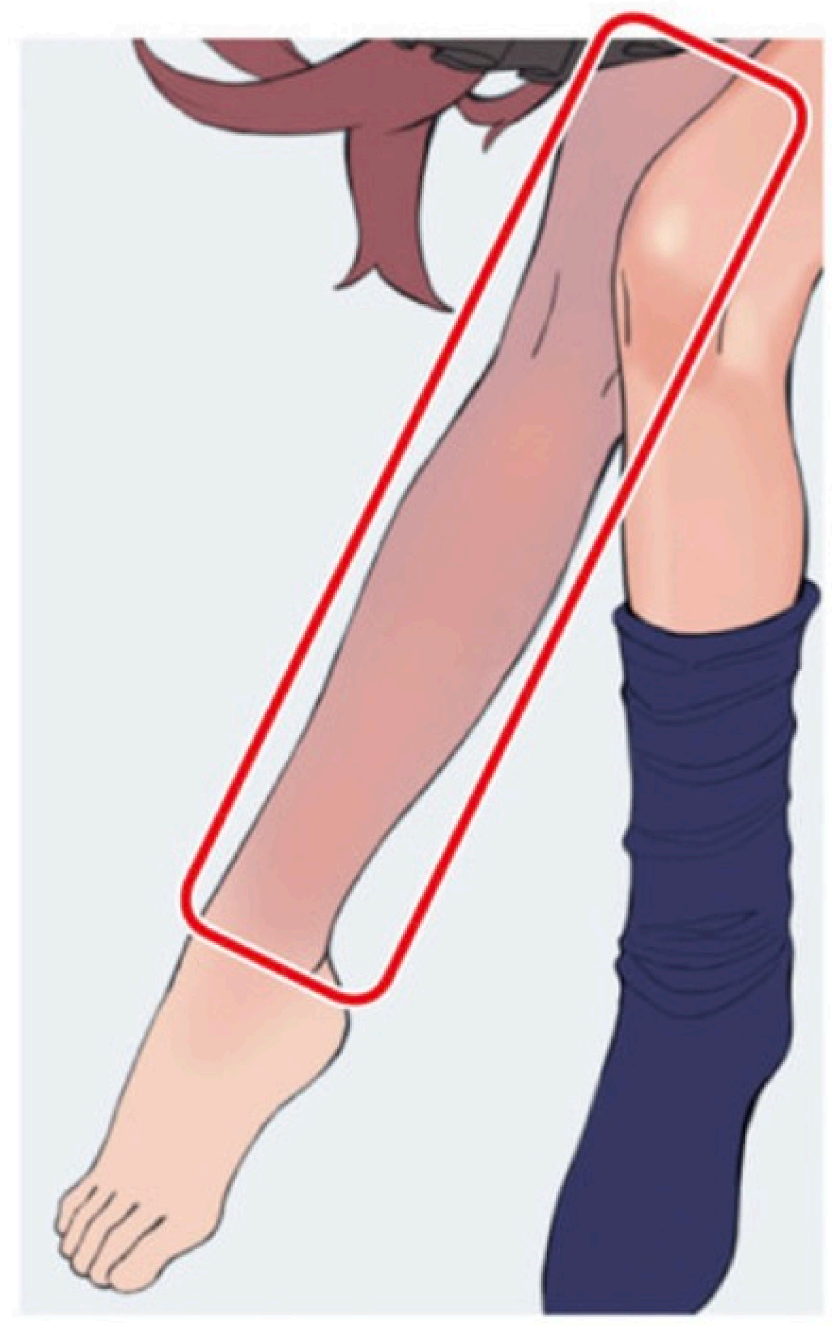
Step 6 右脚を塗る

ブラシモードを[乗算]に変更し、右脚全体に青系の色を軽いタッチで入れていきます❶。青だけでは血色が悪く見えるので、今度はブラシモードを[オーバーレイ]にしてから、濃い影色を重ねます❷。

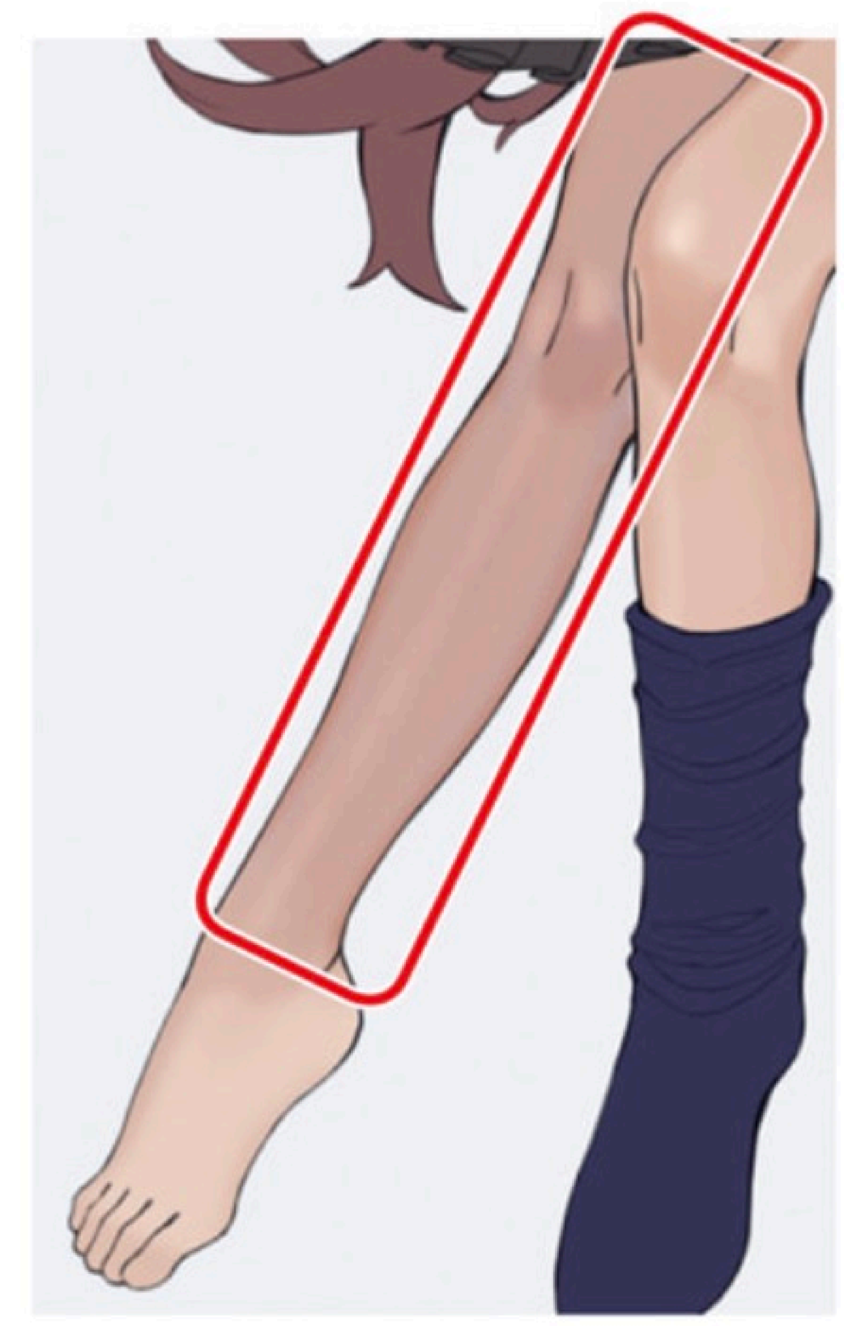
一通り影を入れ終えたら、ブラシモードはそのままで、左脚と同じように、膝、脛のラインにハイライトを入れていきます。



❶ [乗算]で青系の色を広く軽く乗せる



❷ 濃い肌色をスポイトで取り、上から[ブラシモード：オーバーレイ]で血色を良くします。

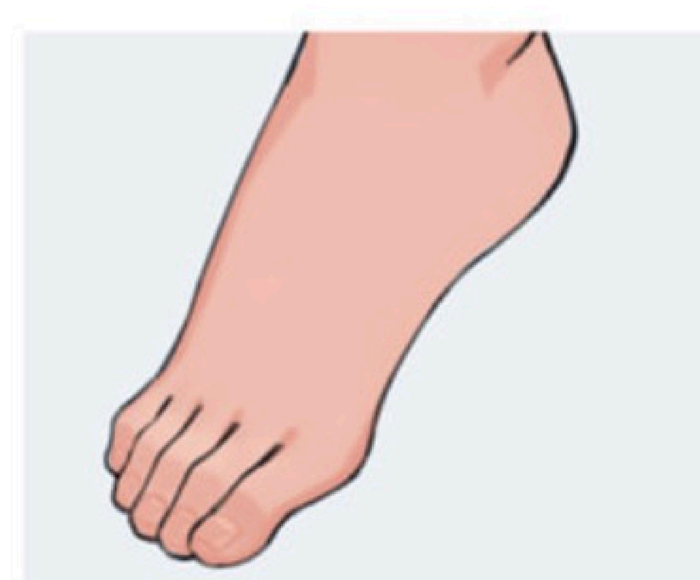


[オーバーレイ]でハイライト

Step 7 線画に色をつける

足の指先をズームして、細い線で爪の輪郭を描いていきます。細かく見えづらい箇所ではありますが、マトリックス（爪の根元の白い部分）や反射光も描き入れるとなお良いでしょう。

ここで「body」レイヤー（「LINE」レイヤーグループ）に切り替え、[透明ピクセルをロック]します。茶系の描画色を選び、線画に色をつけて肌となじませます。外側の線画を暗い茶色、内側を明るい茶色で色をつけました。



爪を描き足す



線画に色をつけてなじませる

Part 4

瞳を塗る

瞳はキャラクターで最も重要なパーツの一つです。「画竜点睛を欠く」という言葉があるように、瞳の出来ひとつで絵全体の印象が大きく変わります。細部までこだわって塗っていきましょう。

Step 1 塗る前の準備

寝起きというシチュエーションなので、目はあまり主張しすぎず、寝起き感が出るようにぼんやりとした塗りを意識しました。なお、目の塗りはすべて[ソフト円ブラシ]で行います。

Part2(P.111)で行った色分けの段階で、白目と瞳でレイヤーを分けています。

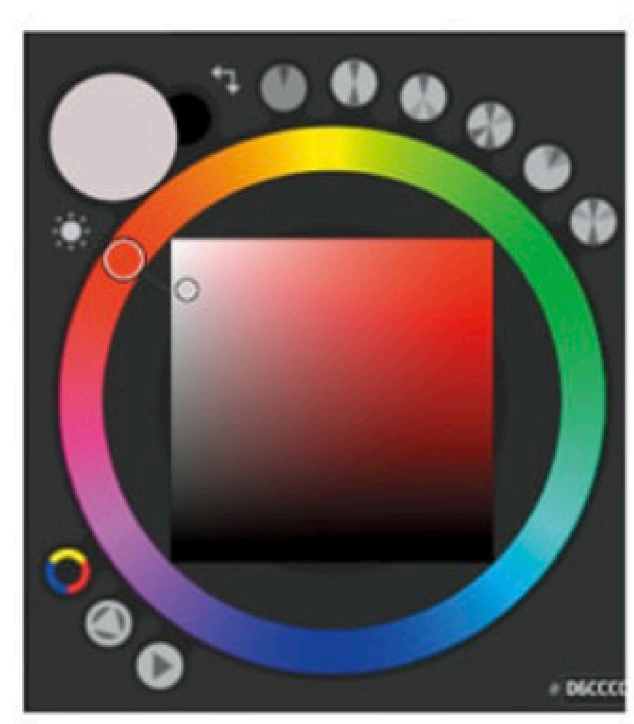
この際、白目には[R=255 G=255 B=255]のような完全な白色ではなく、少し肌色に近い色を使用しました。完全な白色は、画面に対して浮いてしまったり、逆に埋もれてしまうことが多いので、ハイライト以外に使用する際は注意しましょう。



白目と瞳でレイヤーを分ける

Step 2 白目に影を入れる

続いて白目に影を入れます。ここでも[透明ピクセルをロック]を使用して、目の球体を意識しながら影色を置いていきます。若干肌色に寄せても良いでしょう。また影色を入れる際は、やはり[乗算]のブラシモードを使用しています。



白目の影色

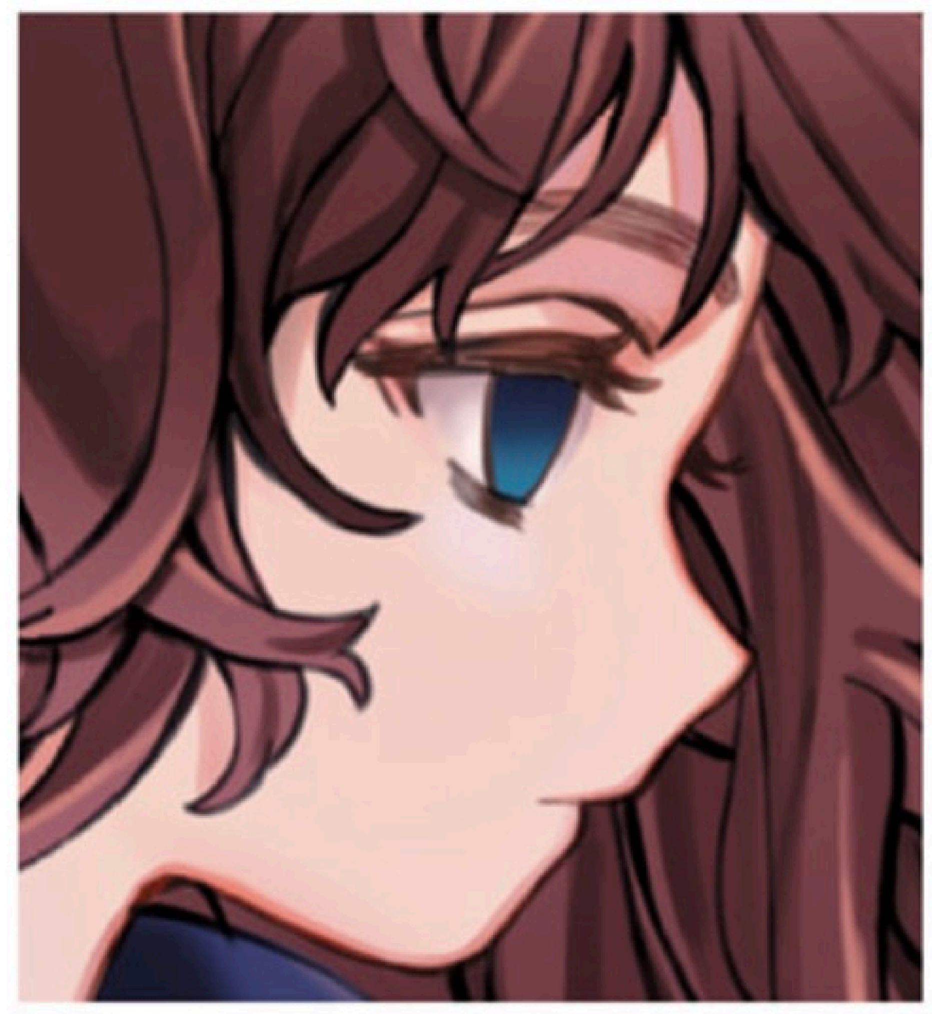


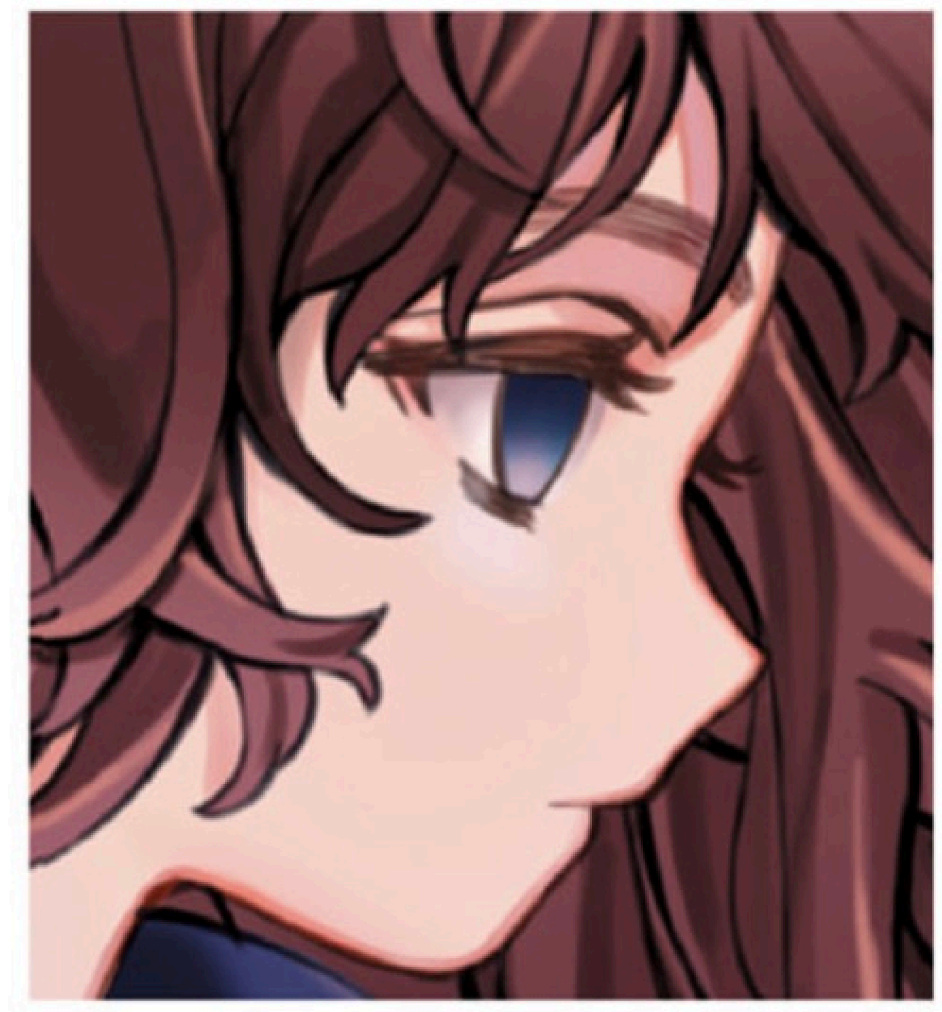
球体を意識して影を入れる

Step 3 瞳に影を入れる

瞳の上部に影を落としていきます。瞳の色面は狭いので、すべて塗りつぶさないよう、グラデーションの具合に気をつけましょう。

その後、ブラシモードを[オーバーレイ]に変更し、瞳の下部に明るい色を落とします。こちらもやはりすべてを塗りつぶさないように気をつけましょう。

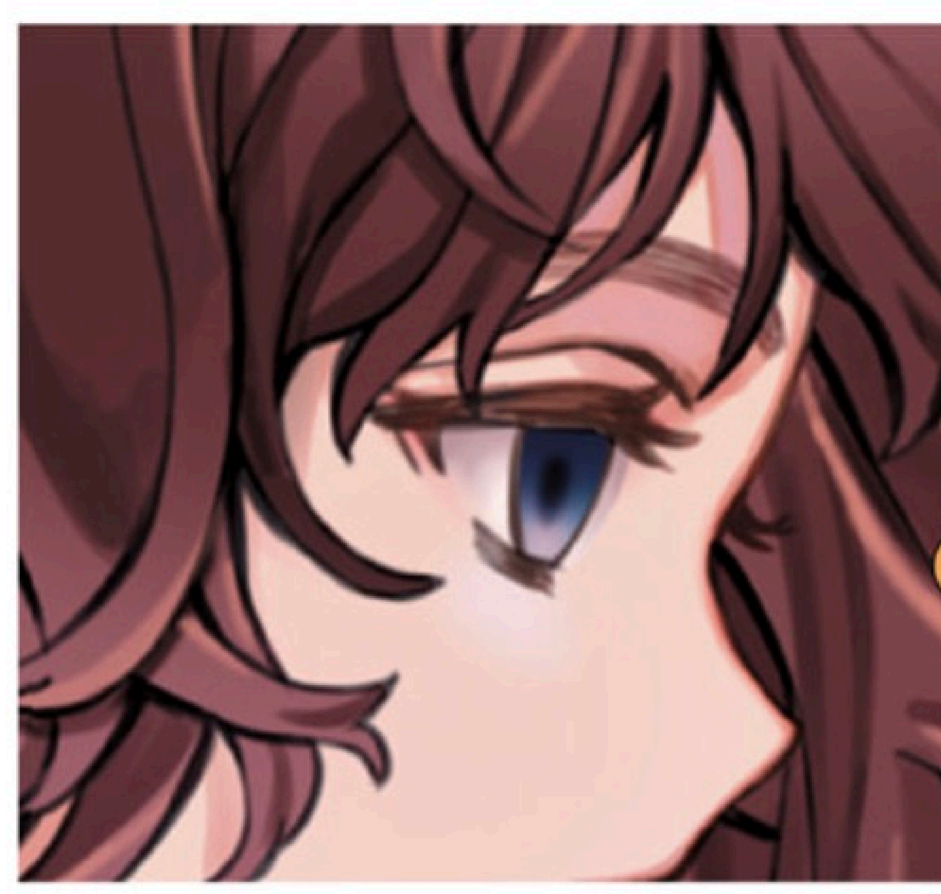

上部に影を落とす

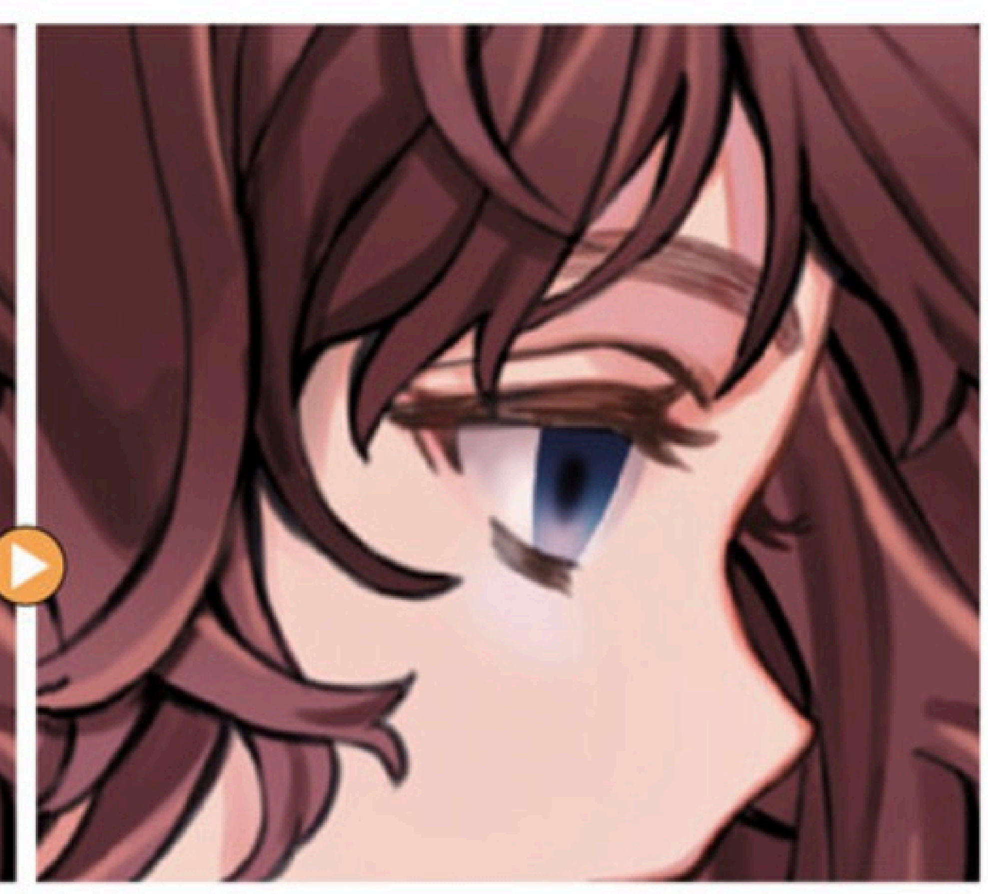

下部に明るい色を落とす

Step 4 瞳孔を描き入れる

再びブラシモードを[乗算]に設定し、瞳孔を描き入れました。

ここまで描き込んでみると、瞳の線画が邪魔に思えてきたので、「body」レイヤー(「LINE」レイヤーグループ)に切り替え、瞳の輪郭線を消しました。より寝起きらしい、ぼんやりとした瞳になりました。


瞳孔を描く

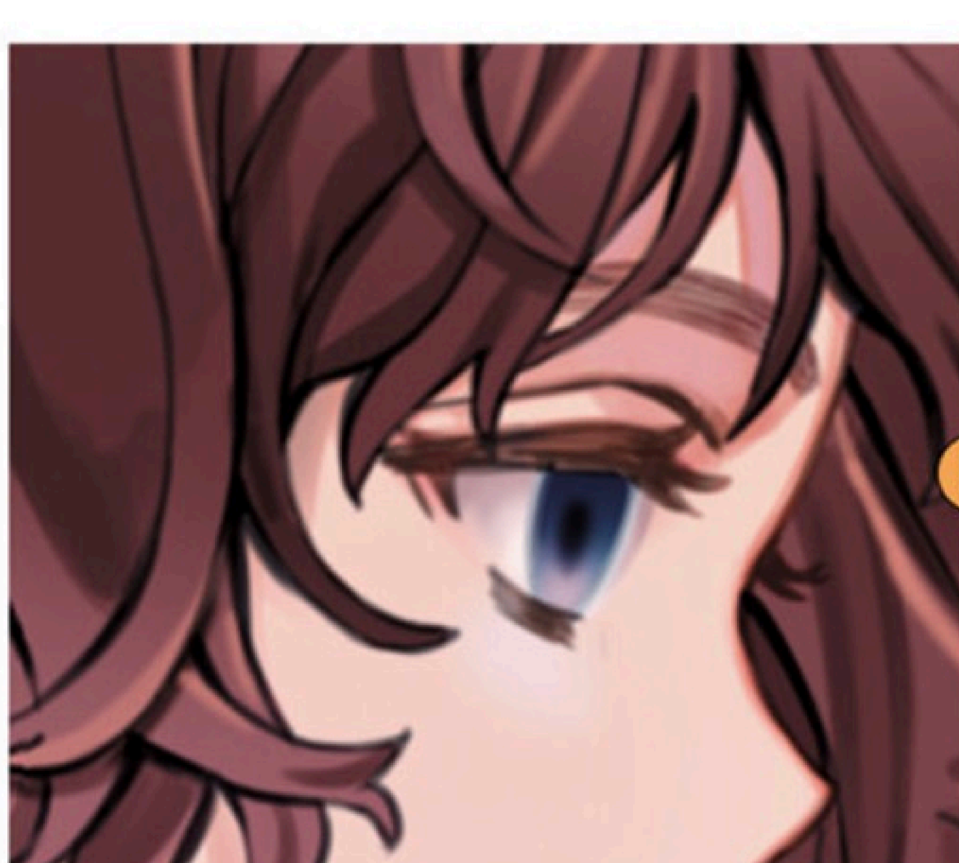

輪郭線を消す

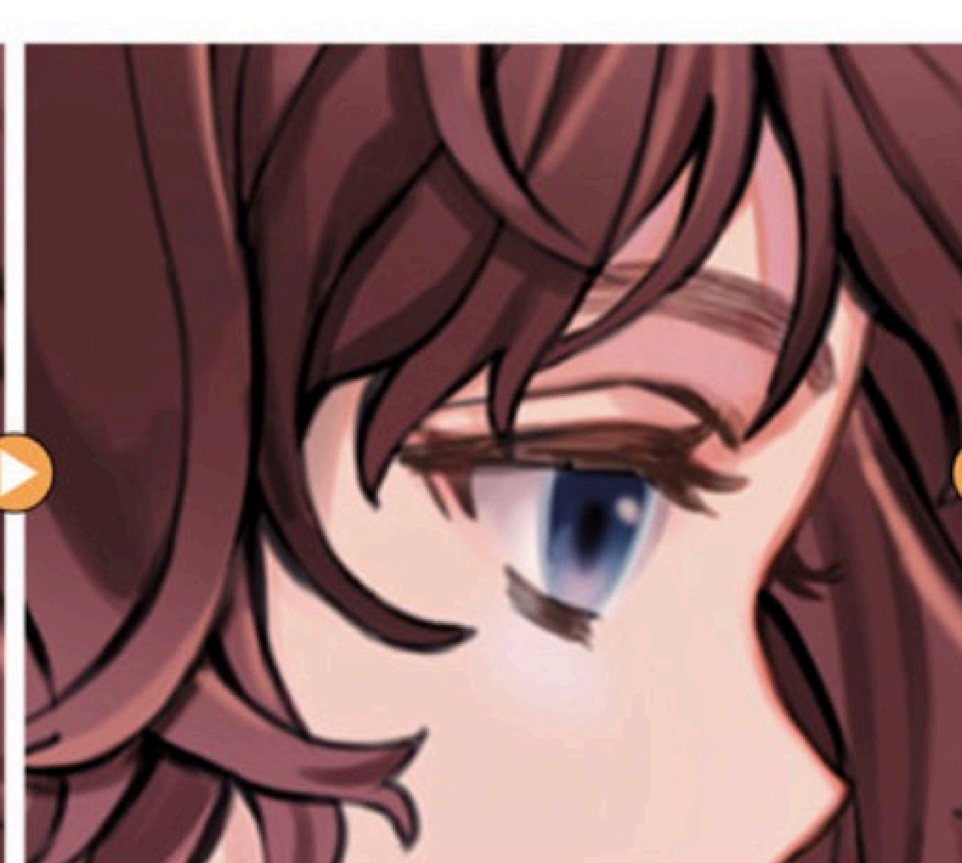
Step 5 瞳を仕上げる

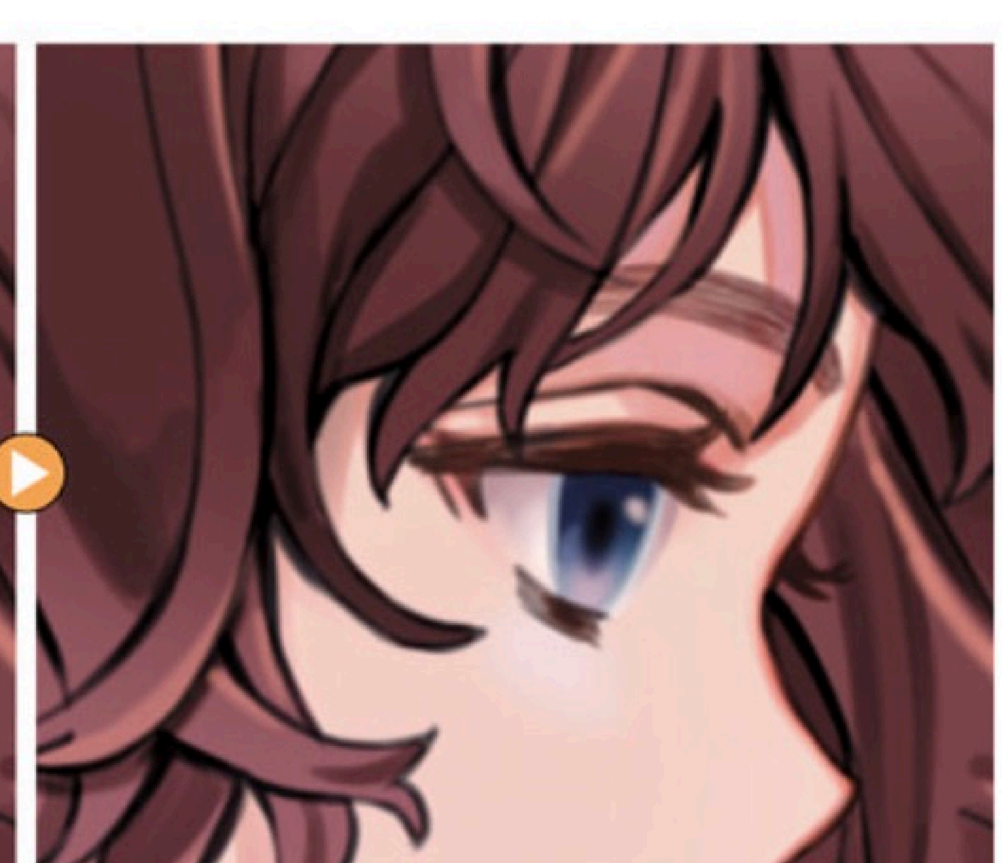
消した輪郭線の代わりに、描画色をグレーに設定して再び瞳を縁取ります。白目と瞳の境界が自然になじむよう、曖昧に処理しました。

仕上げに、肌色に近い色で、うっすらとハイライトを追加します。大きすぎず、明るすぎないように注意しましょう。

また、最後に上まぶたの線画が薄いと感じたので、色を濃く調整しました。


瞳をグレーで縁取る


瞳にハイライトを入れる


まぶたの線画を濃く調整する

Part 5

ブラウスを塗る

明るい色のブラウスは、複雑なシワの形状が目立ちます。シワに説得力がないと、イラストの魅力も半減するので、明確なイメージを持って作業します。

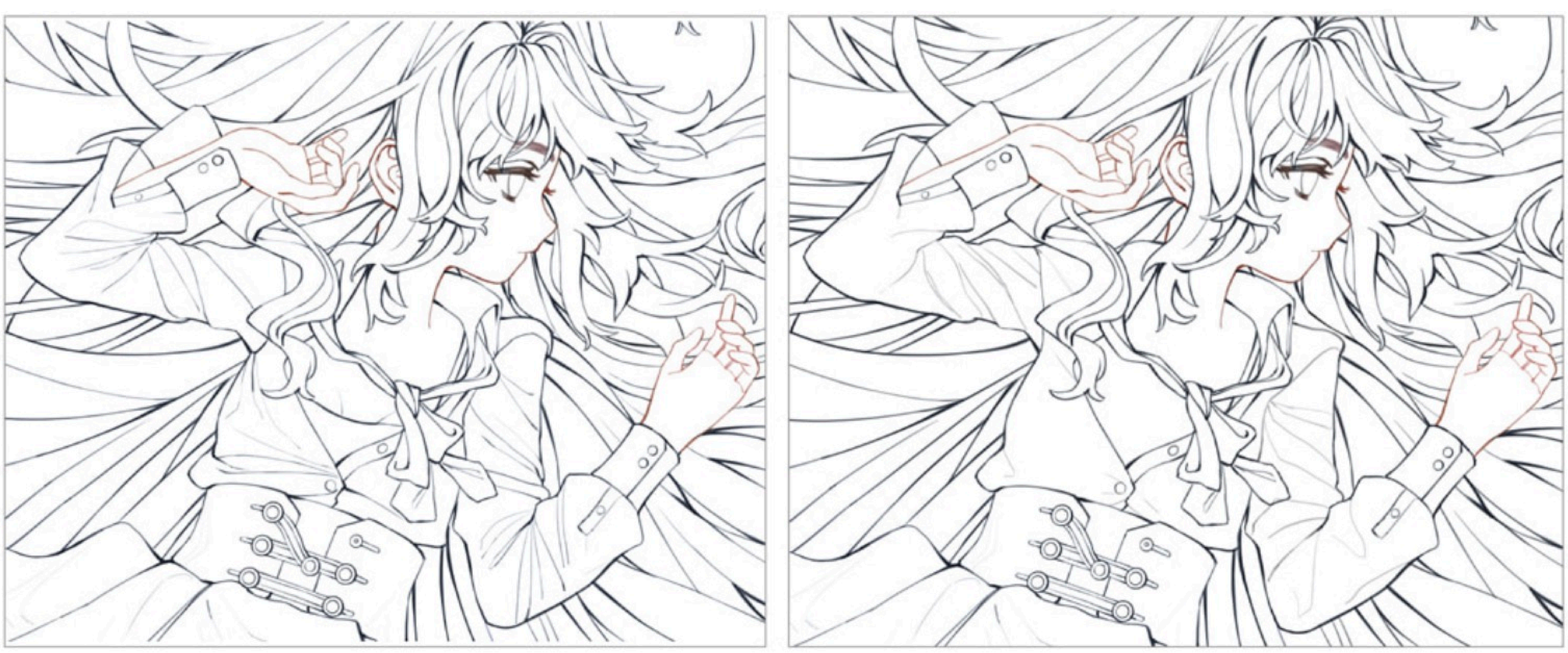
Step 1 線画を修正する

塗りに入る前に、線画を修正しました。まず「clothes」レイヤー（「LINE」レイヤーグループ）に切り替えます。

全体的にシャツのシワの線が多すぎて違和感があったので、シワを減らす方向で調整しました。ただ右上腕などは、肘を大きく曲げていることも考慮し、最初に描き込んだシワは消したものの、最終的にシワの線数を増やしました。

また、左肩は輪郭線から描き直しています。不自然に上がっていた肩のラインを修正し、自然な脱力感のある角度に変更しました。

そのほか、不要なシワを消去します。アウトラインに説得力があれば、立体感は損なわれないので問題ありません。むしろシワの描き込みだけ多すぎると、画面全体の密度感やバランスが崩れますし、シャツの薄い色に対しシワの線が悪目立ちしてしまうので、必要最小限にすると良いでしょう。

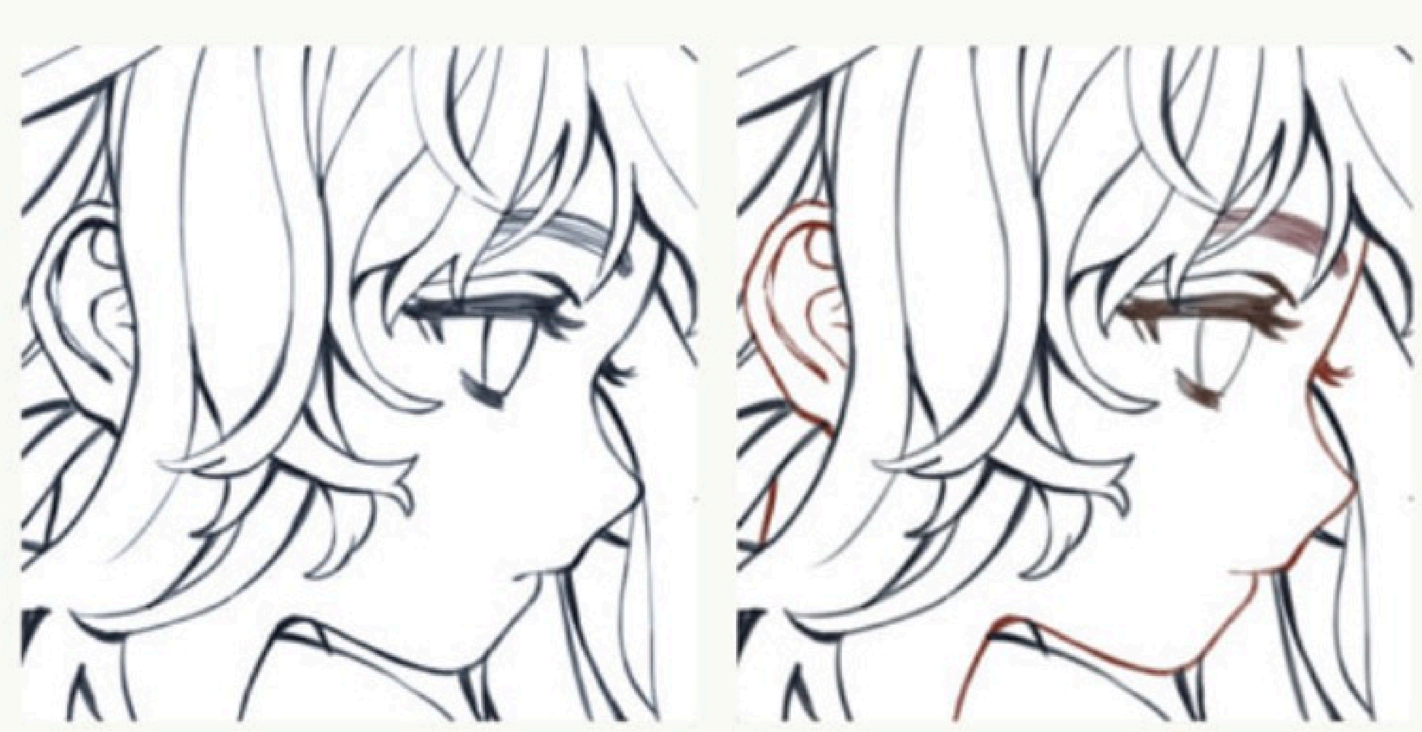


シワだけでなく、バランスを見て全体的に線画を調整する

Step up

ここまでの工程で、既に何度も線画を修正していますが、いざ色を塗りはじめると、線画段階のイメージと食い違うことはよくあります。また、時間を置いて見返してみたら、ミスを見つけることもありますし、より良いアイディアが思い浮かぶこともあります。

解説中でも要所で調整箇所を紹介していますが、実際に自分で作業する際にも、全体のバランスを見て適宜調整を加えると良いでしょう。

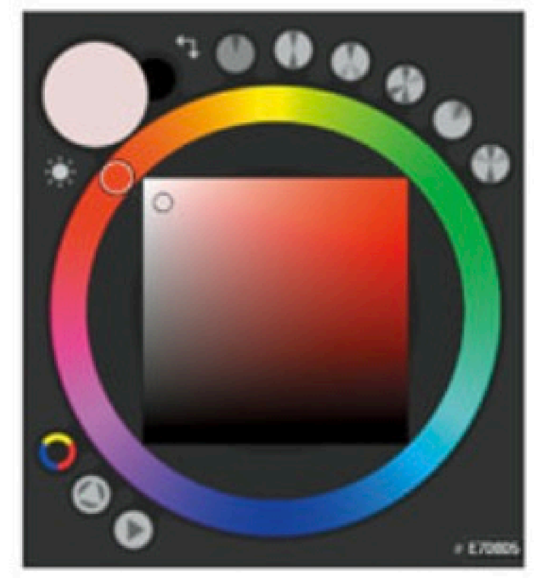


解説中では省略したが、肌の線画に着色する際に、額の高さや唇の表情に調整を施した

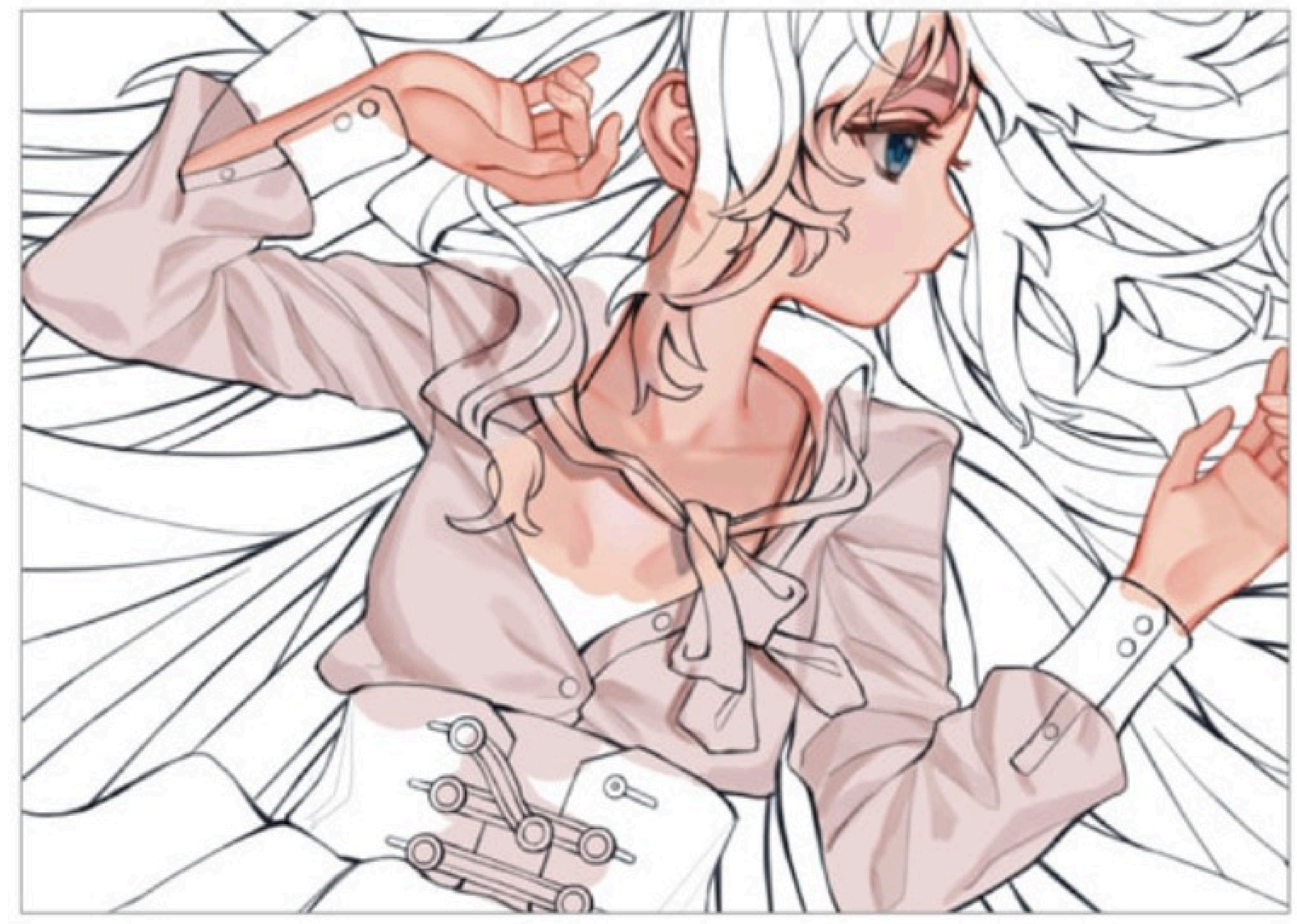
Step 2 影を入れる

影色を選ぶコツは、ベース色から少し色相をズラしてあげることです。色相をズラすことによって色に複雑さが生まれ、単調な画面になるのを防ぐことができます。また乗算効果を使用するので、影色の明度をあまり低くする必要はありません。

まずはレイヤーの[透明ピクセルをロック]します。ここでも[ハード円ブラシ]を使用し、ブラシモードを[乗算]に設定して、線画をなぞるように影を入れました。


ベース色


影色


線画をなぞるように[乗算]で塗る

Step up

服のシワを描くときは、どこからシワが発生しているのかを考えることが重要です。体のどこが布地を引っ張られているのかを意識しましょう。

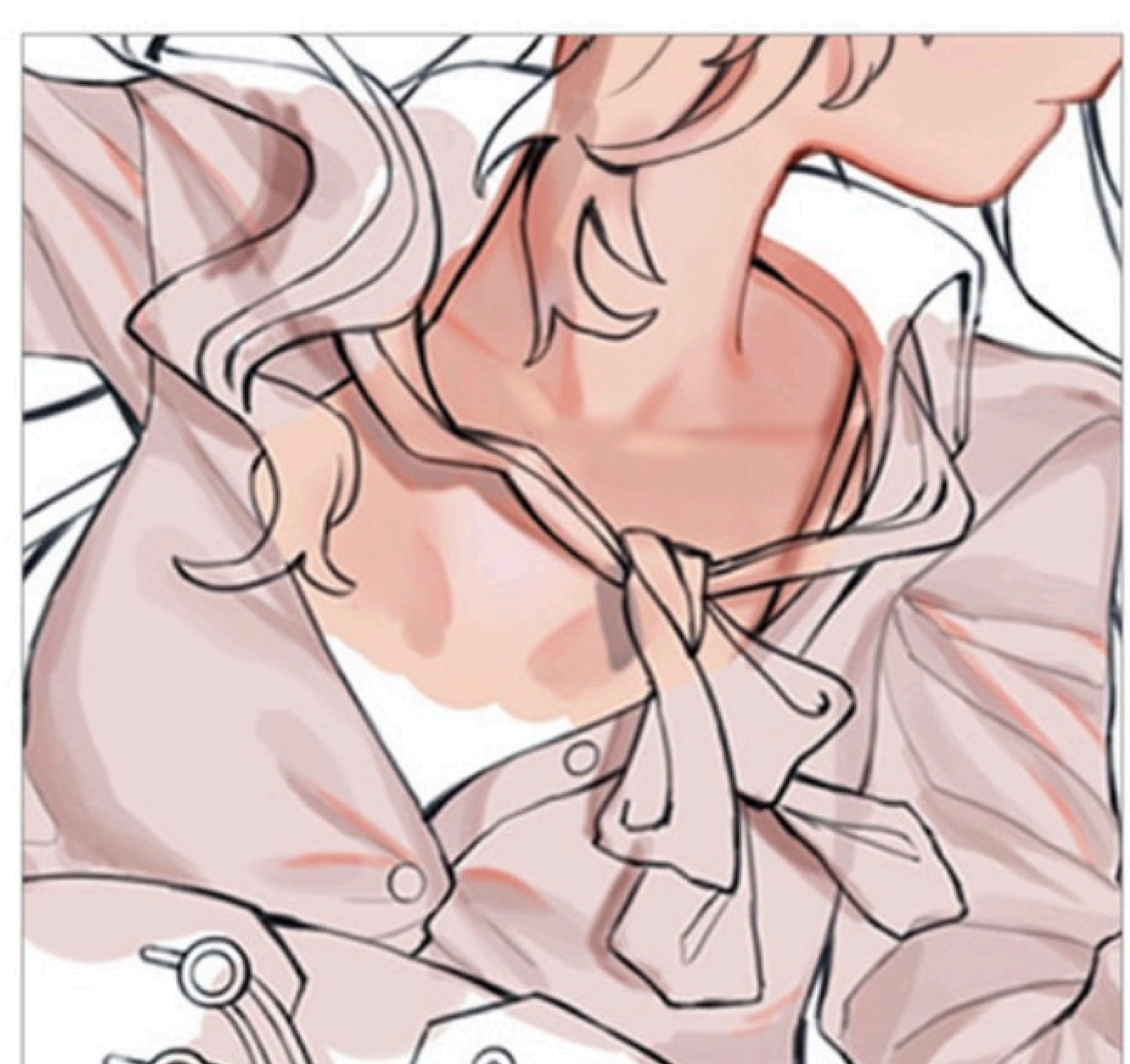
図では青い丸がシワの始点となり、赤い線に沿ってシワが流れていきます。青い丸に向かってヘビがグルグルと腕に絡みついている様子をイメージすると、シワの形状が捉えやすくなるかもしれません。

また、ほのかに膨らみのある胸も意識して塗りましょう。



Step 3 シワに色を足す

最後にさりげなく肌色をシワ部分に入れていきます。隣り合っているパーツの色を少し入れてあげることによって、お互いの色が調和し合います。


シワに肌色を足してなじませる

Part 6 スカートと装飾を塗る

シワの多いスカートは、一見構造の把握も難しく思えますが、シャツと同様に一定の法則性を守って塗っていけば、画面に説得力を持たせることができます。厚みのある塗りを心がけて進めていきましょう。

Step 1 影色を軽く塗る

スカート、袖、襟、靴下は同じベース色を置いています。まずはここまで同様、レイヤーの[透明ピクセルをロック]します。これでベース色より外にはみ出さずに色を塗り重ねることができます。

ベース色から少しずらした色相を影色に選び、[ソフト円ブラシ]を使用、ブラシモード[乗算]に設定し、軽いタッチで各パーツにグラデーションを加えていきます。

コルセットは筒状であることを意識しながら、側面に回り込むように影を入れます。

スカートはひとまず脚にかかっていない両サイドの部分に、大きめのブラシサイズでグラデーションを作りました❶。

足先にも少しブラシを入れておき❷、襟も首の後ろにほんの少しだけ色を置きます。

袖だけは一旦影を足さずにそのままにしておきます。



影色



❶ コルセット部分とスカート部分で塗りに変化をつける



❷ 少しだけ影を入れる

Step 2 スカートに影を落とす

スカートの下にある脚の形を意識しながら、[ハード円ブラシ]で大まかに影を入れていきます。具体的には太もものアウトライン周辺と、おへそから太ももの付け根にかけて影色を落としました。



一旦大まかに影を落とす

Step 3 スカートにシワを入れる

続いて細かいシワを入れていきます。ベッドに広がったスカートのシワは複雑な構造になりますので、描き込み量が多いと説得力が出やすいです。コツとしては感覚的ですが、影をY字に枝分かれさせていくイメージで、シワと影の範囲を広げていきます。Step2で塗った影はあくまでアタリとして使用しながら、[消しゴム]ツールなども併用して、影の形を作っていきましょう❶。

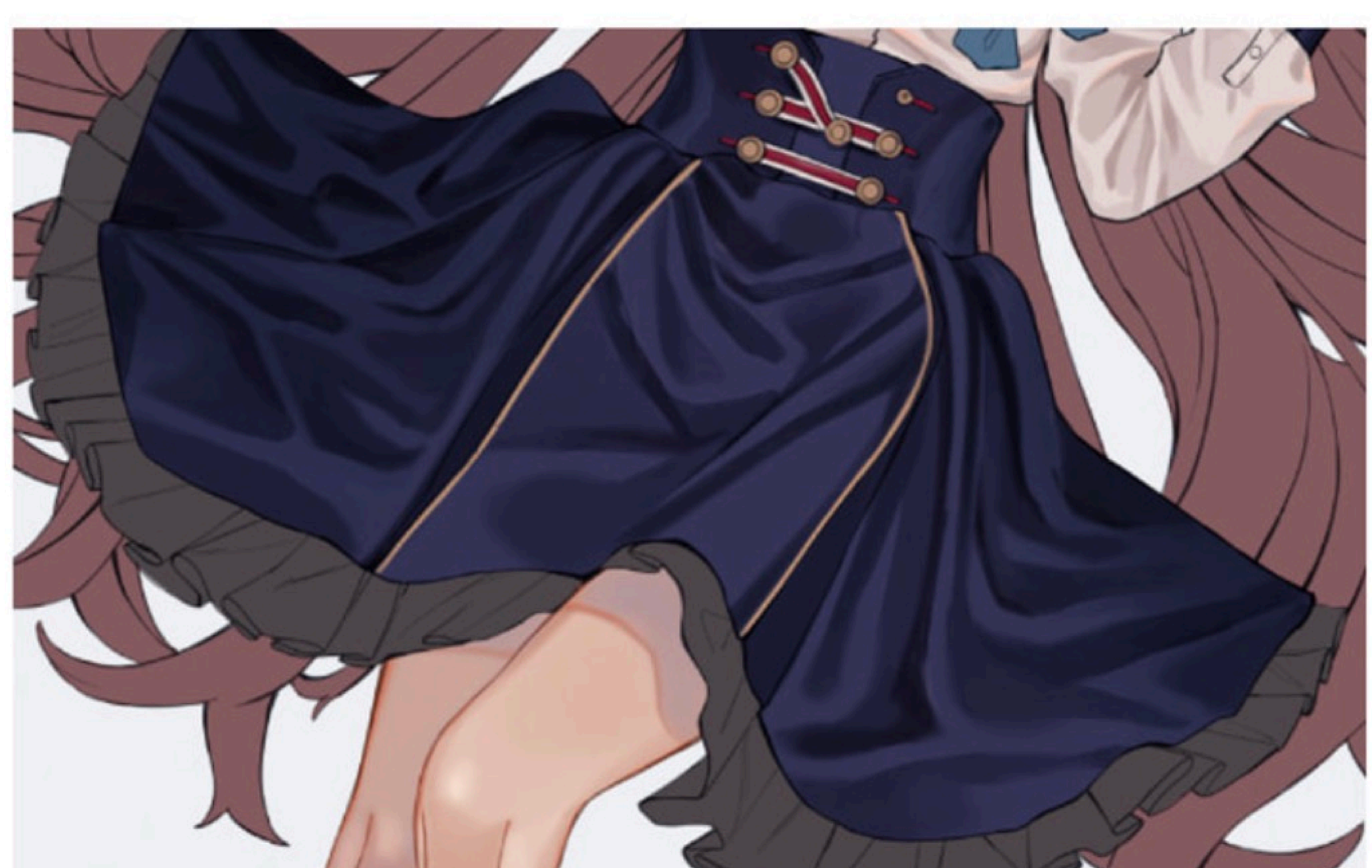
シャツ同様、身体の凹凸や角度を考えた上で、適切なシワの起点を複数設定し、そこから影の線を伸ばすと良いでしょう。

[ハード円ブラシ]で一通り描き込んだ後は、[ソフト円ブラシ]で雑な塗りの境界をなじませていきます❷。

Memo [消しゴム]ツール以外にも[ぼかし]ツールや[混合ブラシ]ツールなどでも代用できます。他のブラシプリセットを使用してみるのも良いでしょう。より自然な表現を追求するためにも、自分の使いやすいツールを探してみましょう。



❶ 影の範囲を広げていく

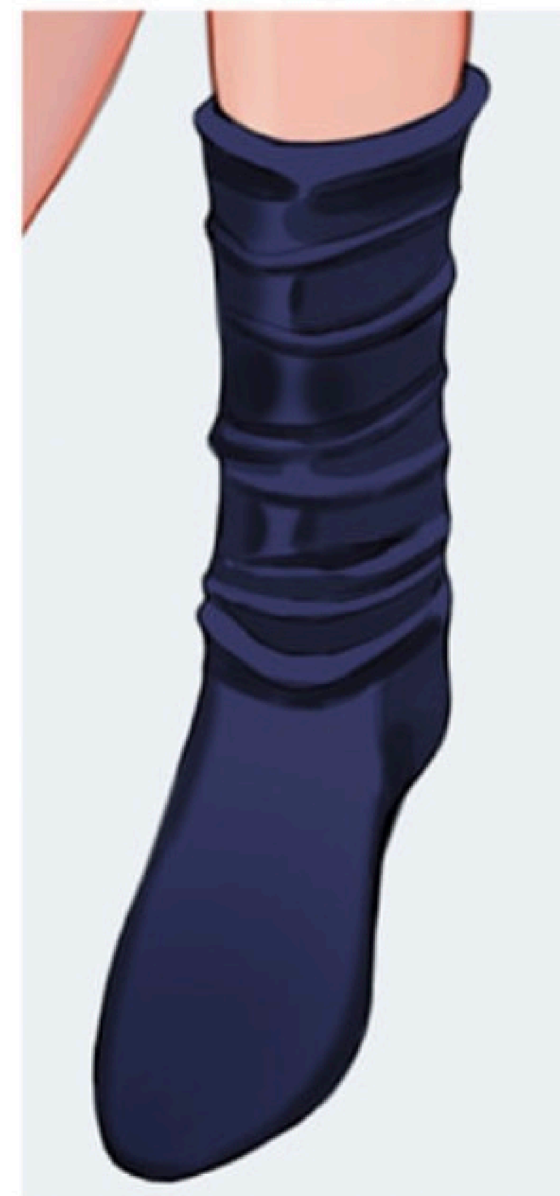


❷ 境界をなじませる

Step 4 靴下、袖、襟を塗る

スカート以外のパーツを塗っていきます。まず靴下は脛の骨の出っ張りを意識しつつ、シワに沿って影を入れます。サイドに入れる影は、肌の影色と形状を合わせると、脛の形がわかりやすくなります❶。

襟を袖についても、ざっくり影を入れます。小さなパーツですので、影の形状はさほどこだわらなくても大丈夫ですが、袖は円筒形を、襟は首と頭の位置を意識しながら、[ハード円ブラシ]で濃い目に影を入れていきます❷。



❶ 影の境界線の位置を肌と揃える



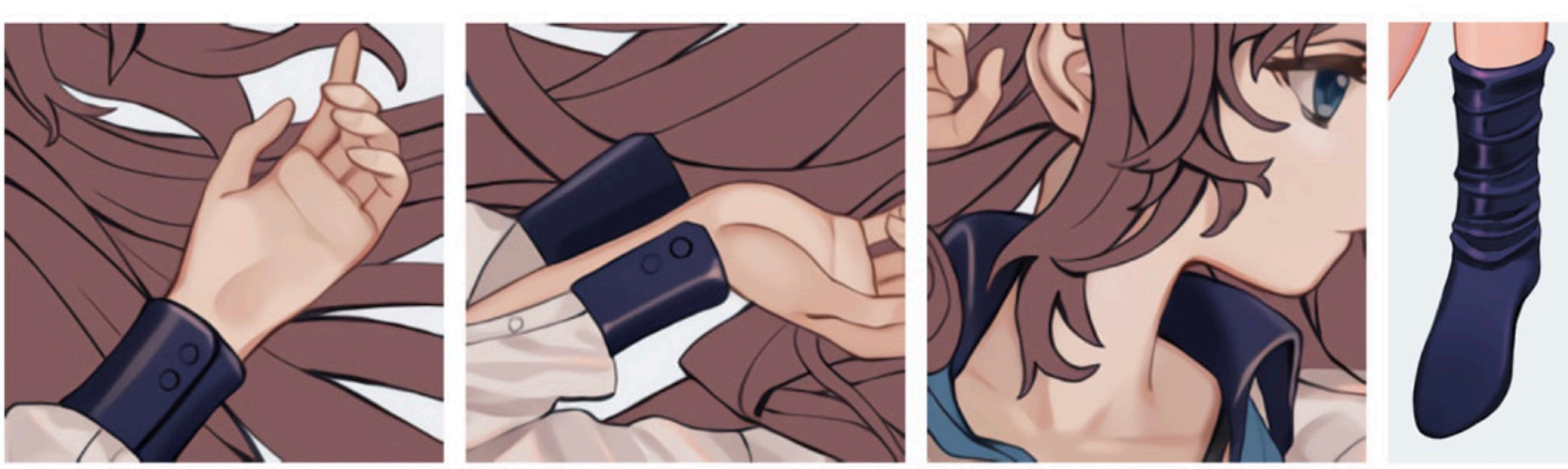
❷ パーツの形状を考えながら影を入れる

Step 5 ハイライトを足す

スカートのシワの出っ張り部分にも、[ソフト円ブラシ]と肌色で、ハイライトを入れていきます。肌色で入れる理由は、シャツと同じく、隣り合う肌との調和を取るためです。

同じように靴下、袖、襟も、出っ張りを意識してハイライトを入れました。





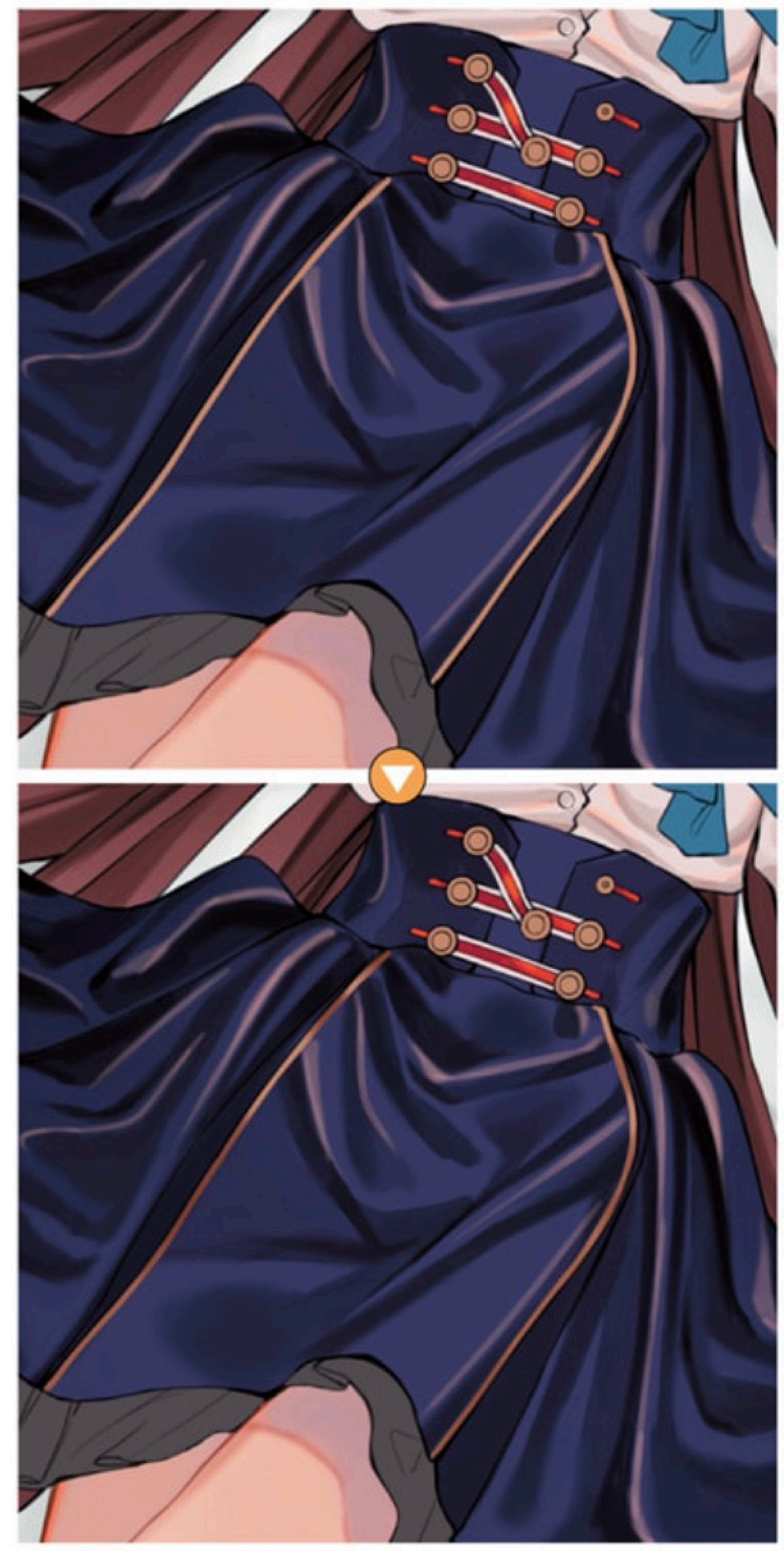
Step 6 金を表現する

説明が前後しましたが、スカートのラインやボタンを金色で塗っていきます。当然実際に金色を使用することはできないので、光沢を表現して金属質に見えるように塗っていきます。

ベースとなる色は黄〜茶色で、スカートのライン、ボタン部分を塗り分けています。この時点でベルトの紅白は塗り終わっていますが、特筆すべき点もないので解説を割愛します。

［ソフト円ブラシ］をブラシモード［乗算］に設定して、影色を入れていきます。細い線ですが、スカートと色味がまったく異なるため、いい加減に塗ると目立ってしまいます。きちんとスカートのシワの影に合わせて、影を入れましょう。


影色


シワの形に合わせて影を入れる

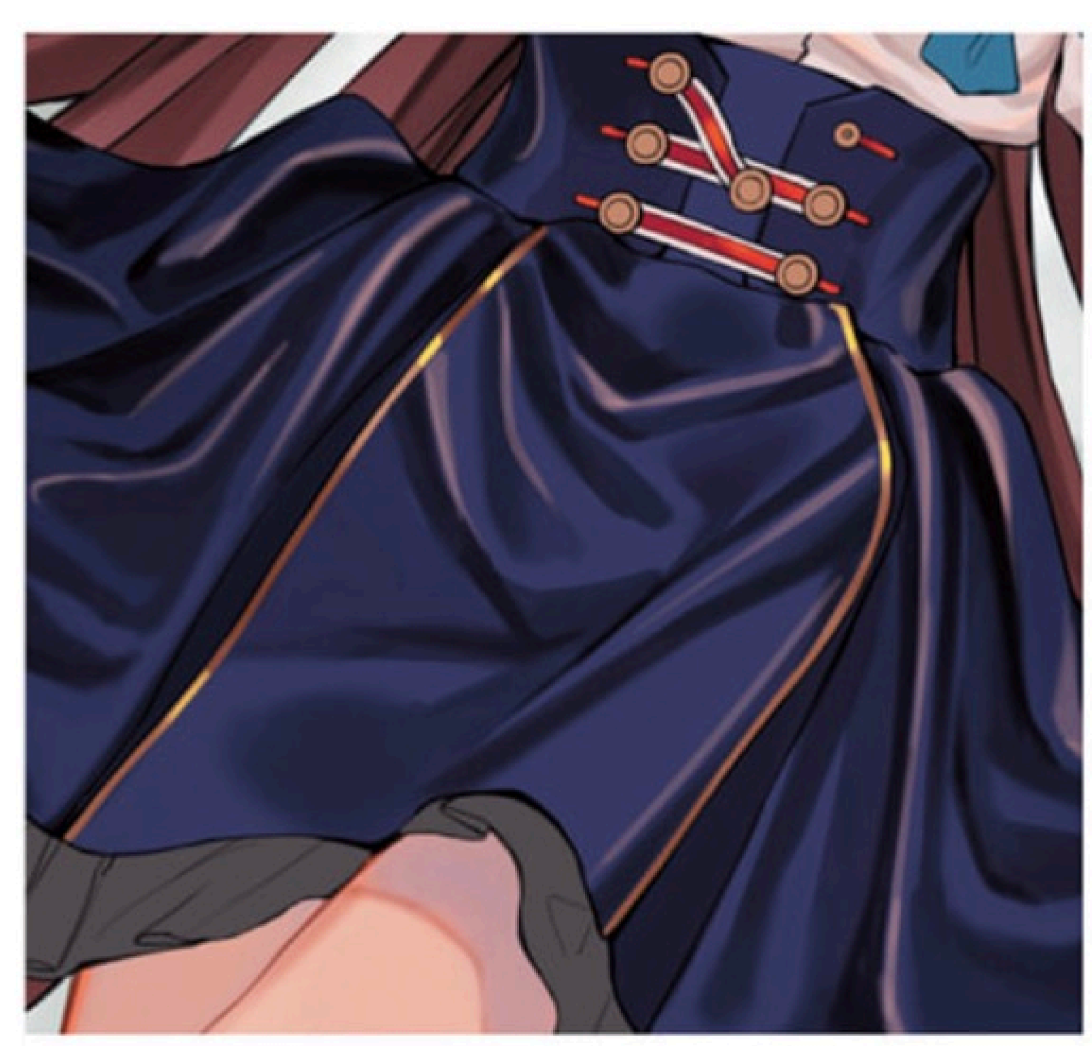
Step 7 金の光沢を強調する

ブラシモードを［通常］に戻し、ハイライトもシワに沿って入れていきます。

また、ボタンにもハイライトと影を加えます。光源は右からの設定なので、影は左、ハイライトは右側に入れましょう。使用する色は、ライン部分と同様です。

さらにスカートの青の映り込みも加えると、光沢感がより際立ちます。


ハイライトの色。ボタンでは影にも使用


シワに沿ってハイライトを入れる


ボタンの光沢を強調する



キャラ魅せ
Technique

レースとフリルを描く

胸元のチラリズムを強調するため、レースの模様も作り込んでいきます。また、スカート下のフリルについてもあわせて説明します。

Step 1 模様を作る

胸元に使用するレース部分の素材を作ります。この際、一旦別のドキュメントを新規作成して作業すると良いでしょう。

［横書き文字］ツールを使用して、適当なフォントとフォントサイズでアスタリスク（＊）を入力します❶。

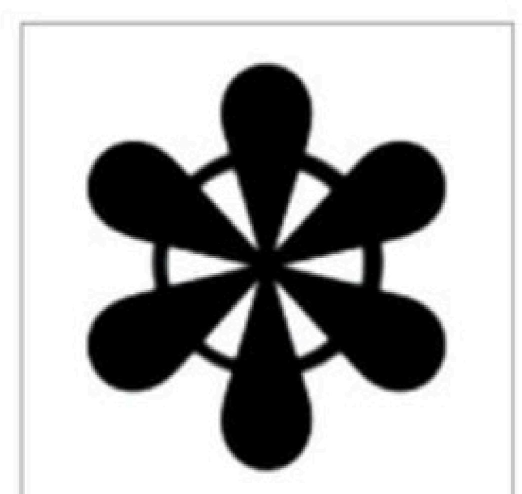
続いて［楕円形］ツールで、アスタリスクの中央に円を置きます❷。

アスタリスクの出っ張り部分を繋ぐように、左右に半円を描きます❸。［ハード円ブラシ］などフリーハンドで構いませんが、なるべく線がブレないよう丁寧に描きましょう。

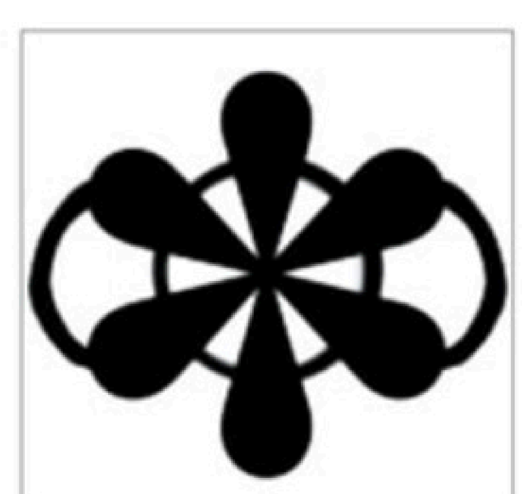
描いた半円をコピー&ペーストし、Ctrl+Tキーで"自由変形"モードにして、Shiftキーを押しながら回転させます❹。Shiftキーを押していると5度ずつ回転できるので、角度を合わせつつ半円を移動させ出っ張りを繋ぎます❺。



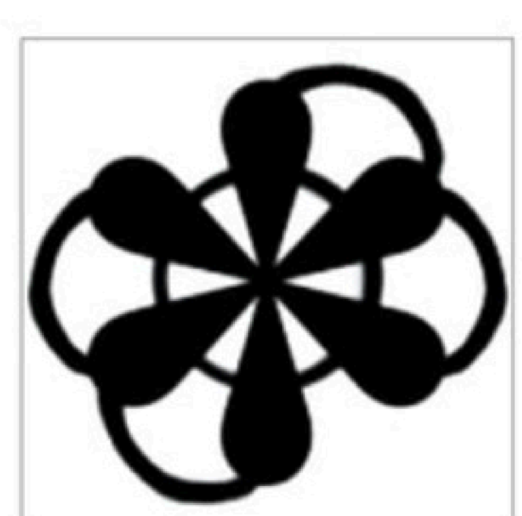
❶ アスタリスク（＊）を入力する



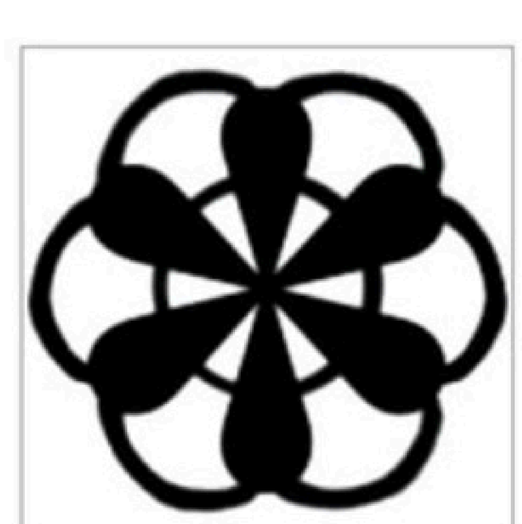
❷ 中央に円を置く



❸ 半円で繋ぐ



❹ 半円を複製し回転させる



❺ すべての出っ張りを繋ぐ

Step 2 ブラシを作る

Step1で作成したすべてのレイヤーを結合し、一つのパーツにします❶。その後、編集メニュー→"ブラシを定義"を選択し、直後に出てくるダイアログには、好きな名称を入力しておきます❷。

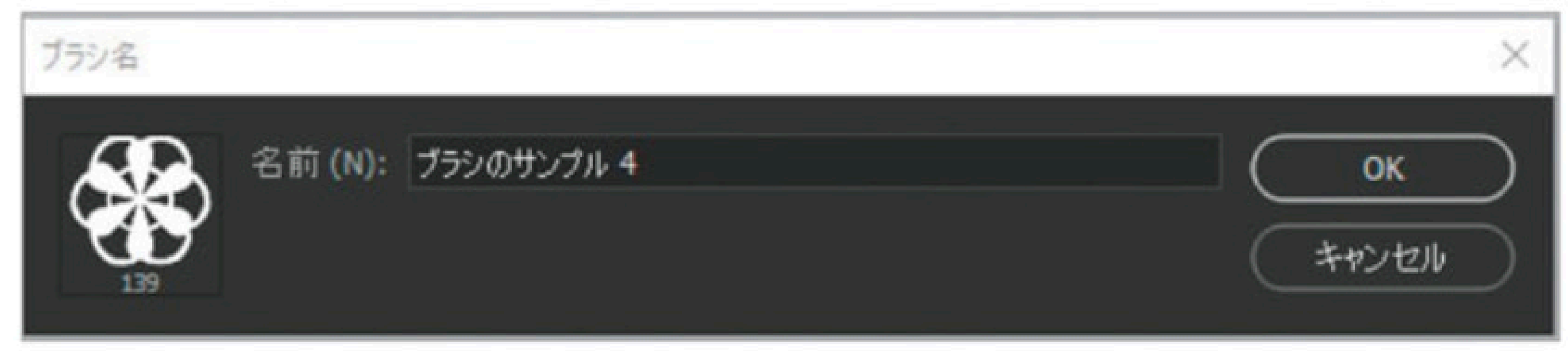
これで、Step1で作成したパーツと同じ形状のブラシプリセットができました。

続いて、作成したブラシプリセットを選択した状態で、ウィンドウメニュー→"ブラシ設定"からパネルを開きます。ここではブラシの間隔を75%に変更しました❸。

最後には実際に描いてみて、不自然な点がないか確認しておきましょう❹。



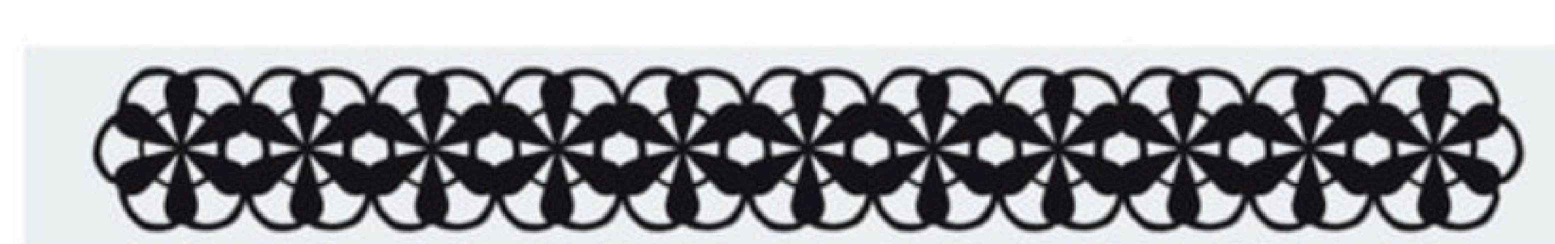
❶ 結合前のレイヤーの状態



❷ わかりやすい名前をつけておく



❸ ［ブラシ設定］パネル



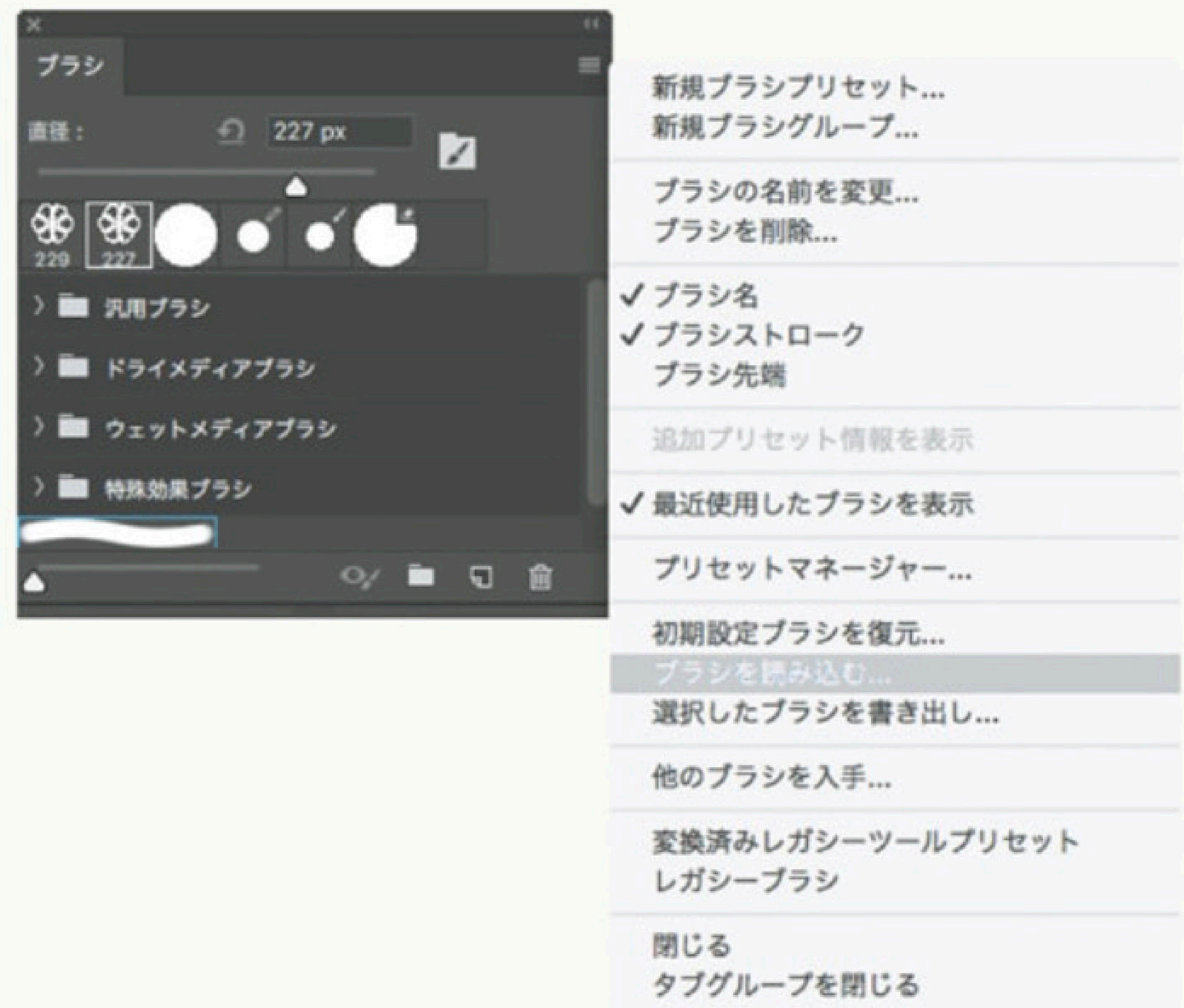
❹ 実際に描くとこのようになる

Step up

Photoshopのブラシプリセットは、シェイプ（ペン先）さえ作れば簡単に作成することができ、作成後に形状や描き味を細かく調整することも可能です。

また、作成したブラシは.abrファイルとして書き出し、および読み込みが可能ですので、他の人とブラシをやりとりすることも可能です。

Photoshop用のブラシファイルをフリーで配布しているサイトなどもありますので、自分の使いやすいものを探して使ってみるのも良いでしょう。



ブラシパネルからもブラシの書き出し、読み込みができる

Step 3 キャミソールを描く

ブラシを保存してしまえば、現在使っているドキュメントは閉じてしまって結構です。元のイラストのドキュメントに戻り、胸元に先ほど作成したブラシで線を入れます❶。

さらに［横書き］文字ツールで「0」を連打します。それを、編集メニュー→“変形”→“ワープ”で、キャミソールの形状を考えながら変形させます❷。

最後に周囲の薄い布地を描き足して完成です❸。胸元のチラリズムを強調するように、透け感に気を配りましょう。

Memo ワープを使用すると、「メッシュ」とよばれる網状のラインが表示されます。メッシュのアンカーポイントを動かすことで、画像の特定の領域のみを変形させることができます。特定の箇所だけを大きく変形させたい際に便利です。



❶ 作成したブラシで線を入れる



❷ 「0」も図形として用いる



❸ 薄い布地を描き足す

Step 4 フリルを塗る

ここからは、フリルの部分について解説します。スカート本体の青い部分よりはやわらかいタッチを意識する良いでしょう。

［ハード円ブラシ］を選択し、ブラシモードを［乗算］にします。筒のような立体が連なっていることを意識して、それぞれの筒を強調するように、両サイドに影を加えます。また、筒の中央に影を入れると、布がやわらかく凹んでいるようにも見えます。さらに、布同士の重なりも考えて、影を足していきましょう。

（実際の手順は前後しているため、図では髪が既に塗られています）



細かなパーツが組み合わさっていると考えれば、立体が把握しやすい



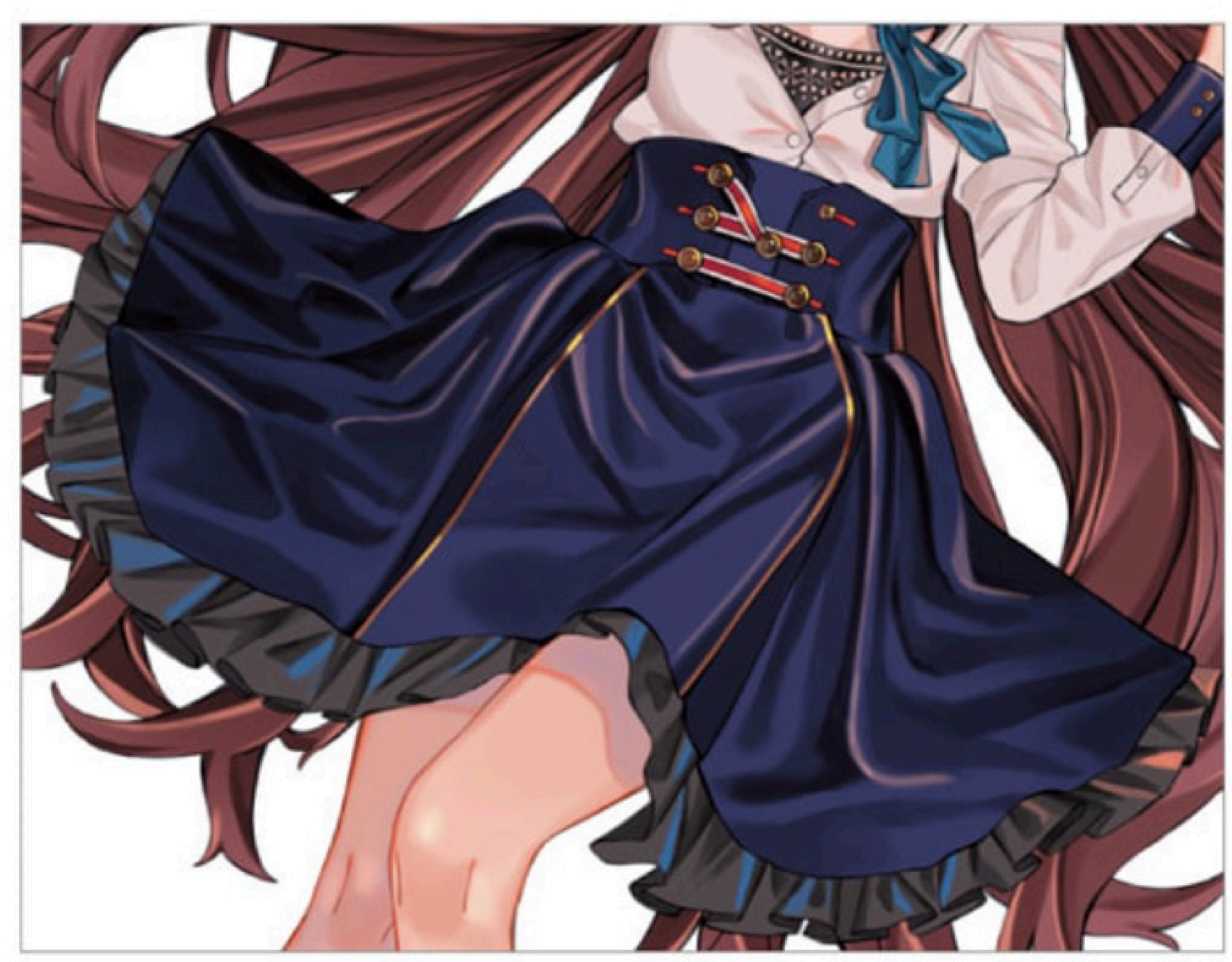
フリル全体に影を入れる

Step 5 ハイライトを加える

スカート下のフリルは、マットな布をイメージしています。布自体、光の反射率が低いので、強いハイライトは入れないように気をつけましょう。

まずはフリルのレイヤーの［透明ピクセルをロック］して、全体にブラシモード［通常］で、青を加えていきます（隣接しているスカートと同系色）。この際、出っ張っている部分に色を入れていくようにしましょう。

さらに光源を意識して、画面右方のフリルに、肌と同系色のハイライトを加えます。



全体に青色、右側に肌色のハイライトを入れる

Step 6 落ち影を足す

最後にスカートからフリルに落ちる濃い影を入れていきます。［ソフト円ブラシ］に切り替え、ブラシモード［乗算］に設定、スカートとフリルの境界を暗くしていきます。この際、光源が右側にあることと、脚やシワの形状を意識しながら影を入れましょう。



濃い影を加える

Part 7

髪を塗る

今回のイラストでは、髪の面積が非常に広いので、「丁寧に」「根気よく」をキーワードに塗っていきます。ここで手を抜いてしまうと、全体のクオリティに大きく影響を及ぼすので、くれぐれも慎重に塗り進めます。

Step 1 前と後ろに塗り分ける

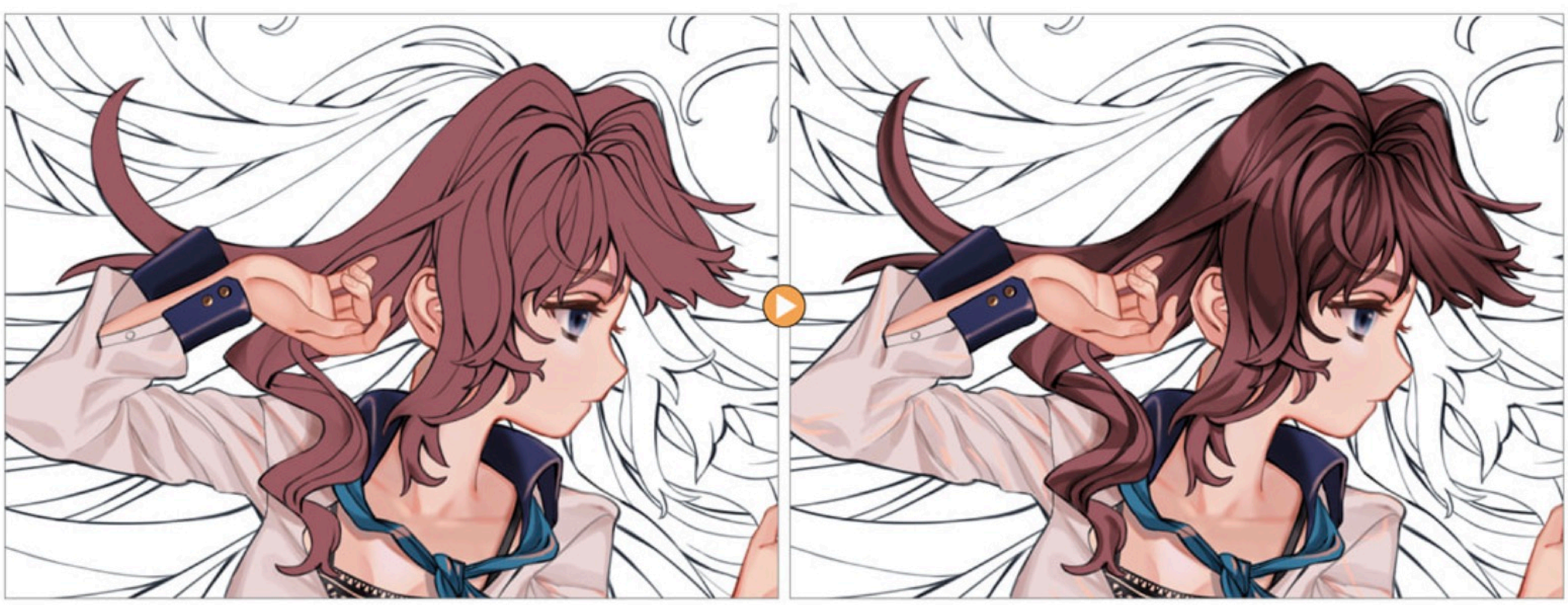
ベース色を塗る段階で、まず髪のレイヤーを顔より手前と奥の2枚に分けています。

手前の髪は、ほかの色(レイヤー)と複雑に重なり合っているため、線画からはみ出さないように気をつけて塗ります。

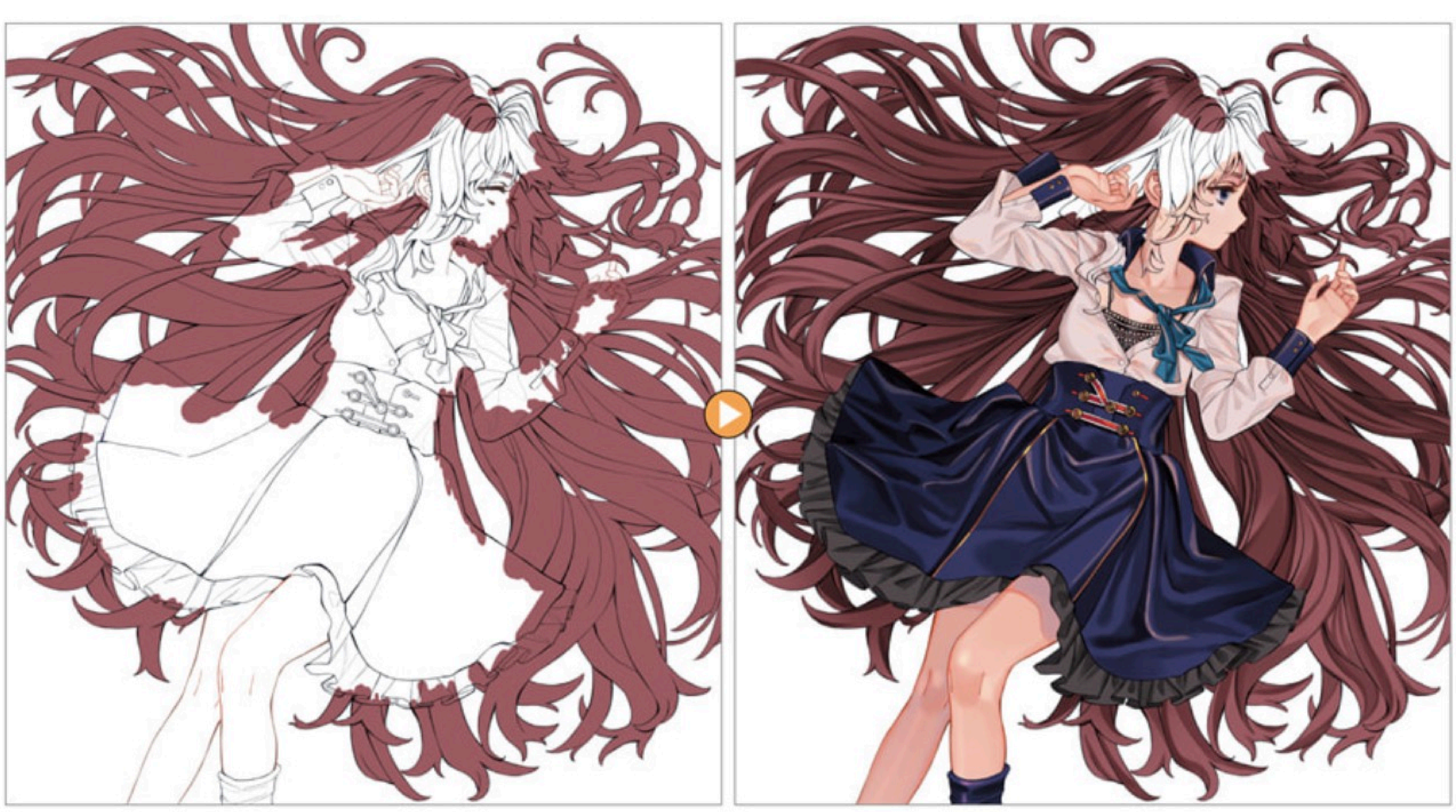
一方奥の髪は、毛先こそ複雑な形状ですが、キャラの塗りのレイヤーの中で最下層に配置しているので、キャラ側に塗りがはみ出す分には問題ありません。

それぞれレイヤーを塗り分けたら、ここまで同様[透明ピクセルをロック]します。

ここでは[ハード円ブラシ]を選択、ブラシモード[乗算]で軽く色を乗せます。髪の影を入れる際は、髪の重なりと、つむじの位置を意識しながら進めていきます。また、腕や身体の影が落ちることも考慮します。



手前の髪を塗り分ける



奥の髪を塗り分ける

Step 2 髪色を塗り重ねる

ブラシモードを[通常]に切り替えて、[スポイト]ツールで髪色を取りながら厚塗りしていきます。

髪は今回のイラストの色面の大部分を占めているので、一束一束、丁寧に根気よく塗っていきます。ここで手を抜いてしまうと、全体のクオリティにも影響してしまいます。

また、適宜[スポイト]ツールで、任意の位置の髪色を拾って、色を切り替えながら塗り進めると、髪色にランダム性が出てより自然な色味になります。



髪色を厚く塗り重ねていく

Step 3 ハイライトを入れる

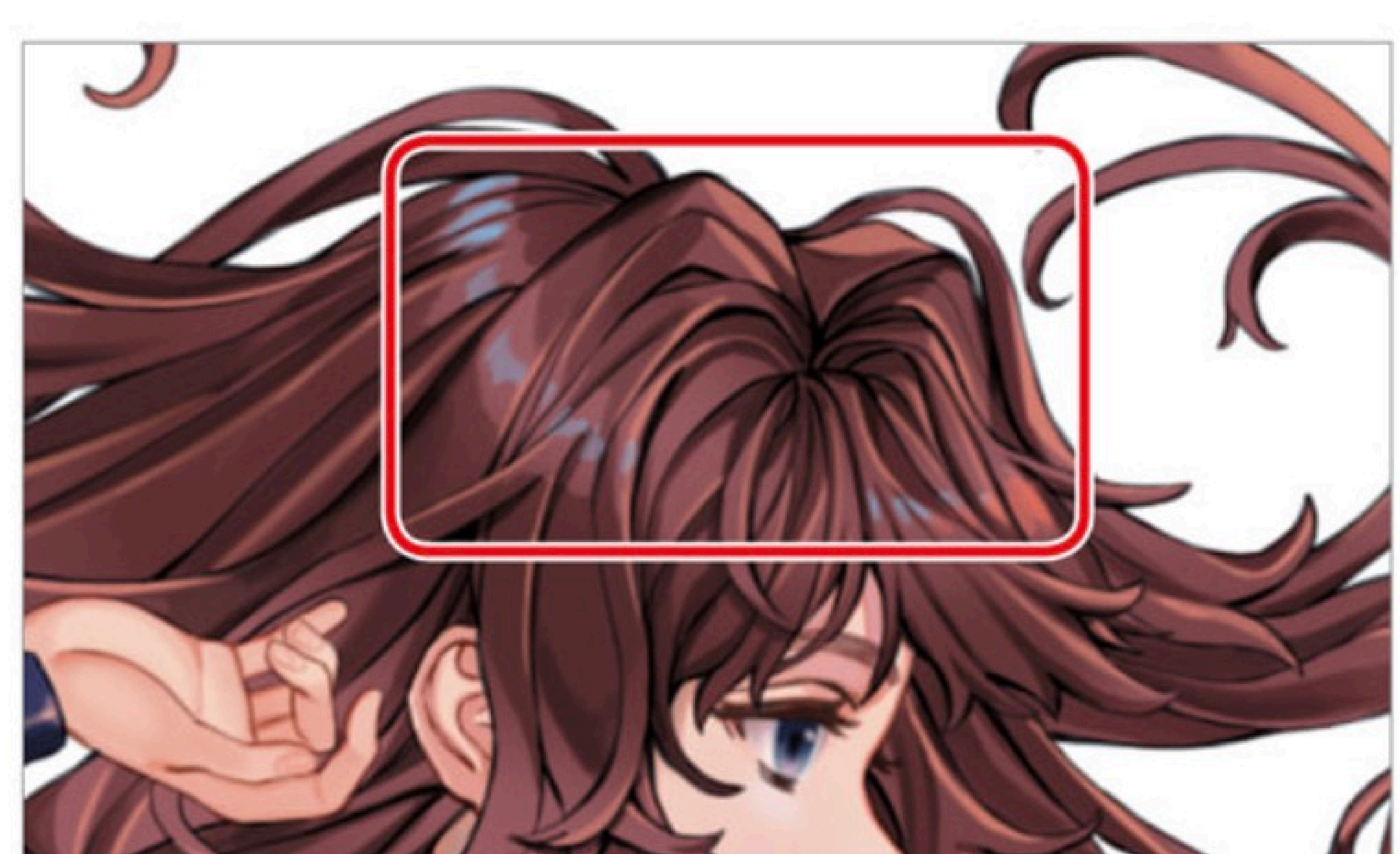
髪の各束に肌色のラインを加え、色幅を増やし、かつ全体の色の調和を図ります❶。

さらに頭頂部にもハイライトを加えます❷。ハイライトの色は割と好みの部分もあるかと思いますが、私の場合は、ベースの色と補色関係に位置する色を置くことが多いです。今回も、茶色とは逆の青系統の色を置いています。かつ青はスカートにも使われている色なので、調和を図りつつも目立つ配色になっています。

また、画面右側から朝日が当たっているという設定ですので、顔側のハイライトだけオレンジにしておきます。



❶ 肌色のラインを入れる



❷ ハイライトを加える



色彩調和を考える

イラスト全体の統一感を保つために、一定のルールの元に配色しています。工程としては既に完了していますが、色の選び方について、補足を加えつつ改めてまとめました。

Step 1 色の調和を考える

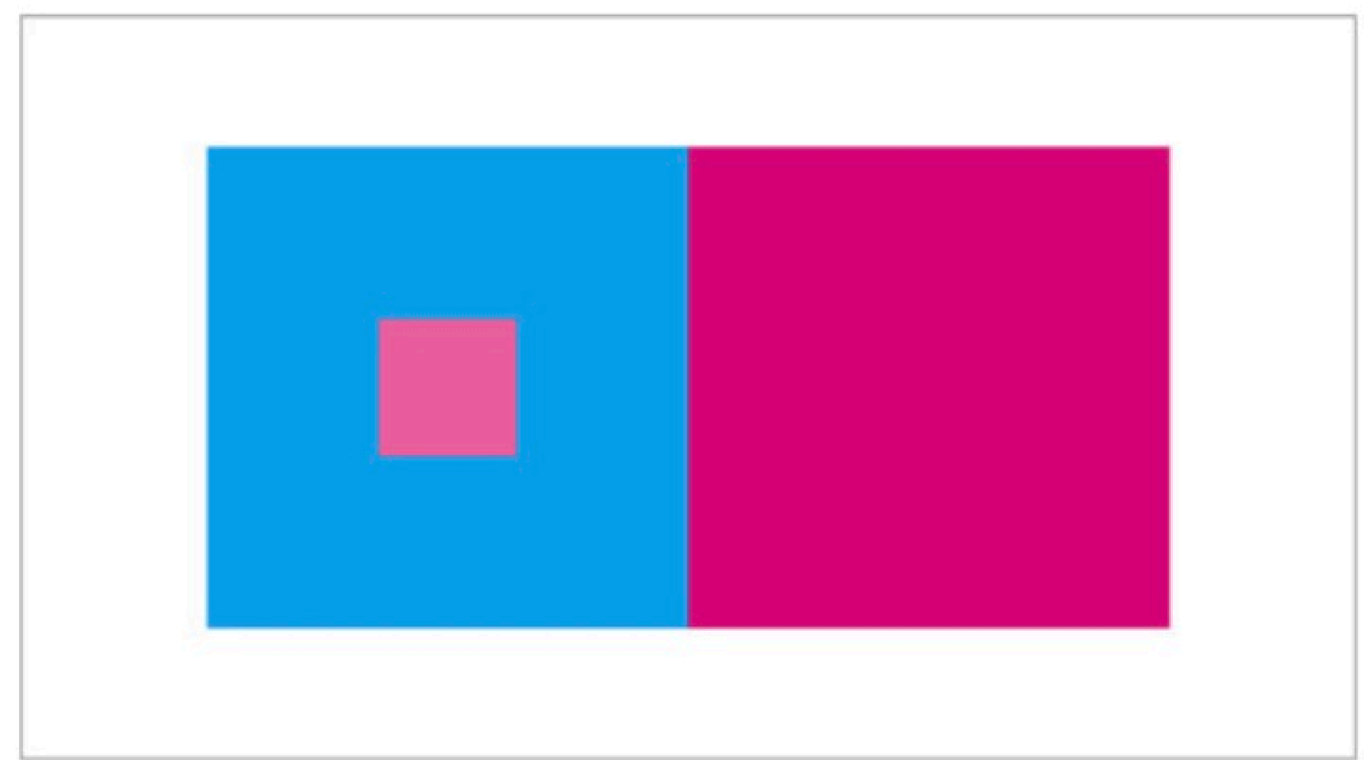
ここまでの工程で、しばしば「色の調和」について触れてきましたが、一旦ここでまとめておきます。

イラストの全体の色合いと雰囲気に統一感を持たせるため、しばしば私は「あるパーツを塗る際、ハイライトなど一部に隣接するパーツと同系統の色を使用」しています❶。

こうすることで、まったく異なる色調のパーツが隣接していても、全体の色調は調和が取れているように見えます。また、現実においても、隣接する物体の色が映り込むことがあるので、部分的にも自然な色味に見えることがあります。

一方で、ハイライトをより際立たせたいときには、「塗っているパーツのベースカラーと補色関係にある色を使用」することもあります❷。

補色とは、色相環の中で逆位置にある色のことを指します。補色同士を組み合わせることで、お互いの色がお互いの色を自然に引き立て合い、調和を取りつつ、より印象的に見せることができます❸。



❶ 隣接する領域と同系色を混ぜると統一感が生まれる



❷ 色相環で補色関係を確認できる



❸ 補色を組み合わせて印象的に見せる

Step 2 隣接する色を足す

実際に、ここまでの工程で「あるパーツを塗る際、ハイライトなど一部に隣接するパーツと同系統の色を使用」している箇所をまとめてみました。

Part3「肌を塗る」(P.112)では、スカートから落ちた影に青を混ぜています❶。隣接している(上に重なっている)青いスカートと同系色を足すことで、周囲の色味に調和をもたらします。実際、金属のような反射率の高い素材でなくても、隣接する物体の色が映り込むことがあるので、画面をより自然に見せる上でも有効でしょう。

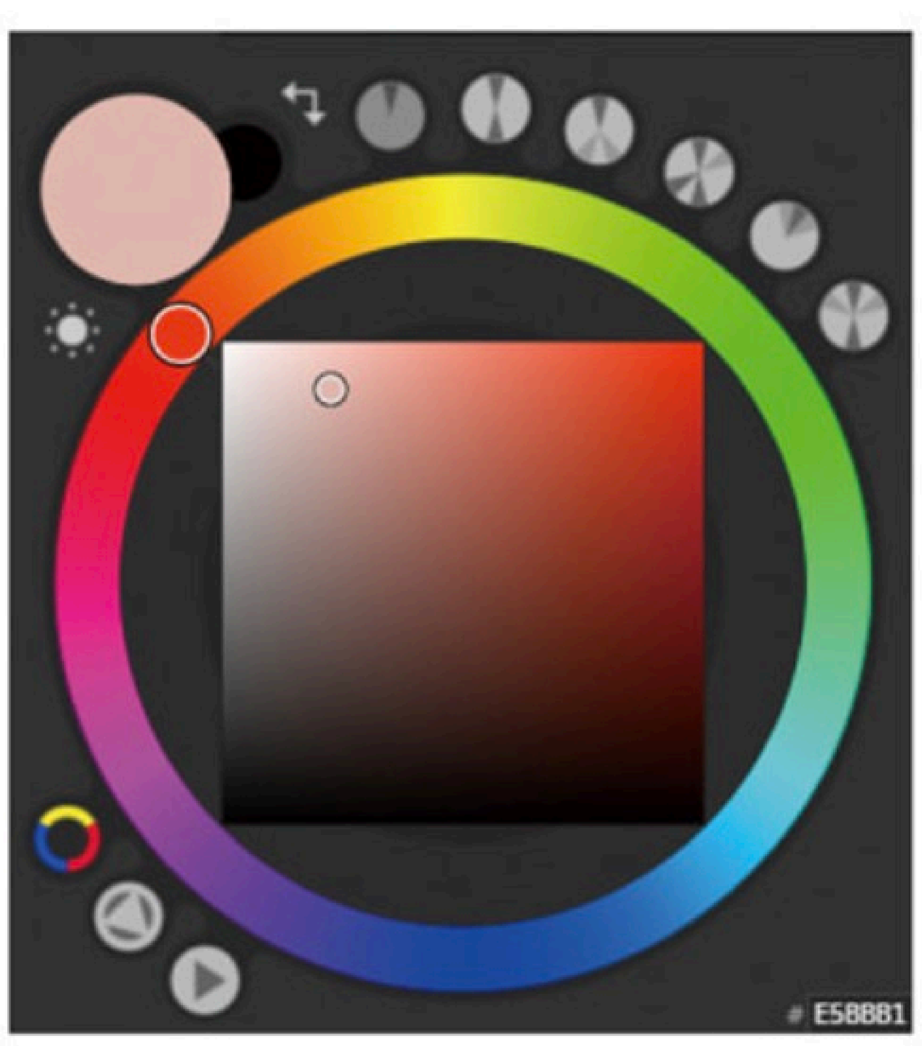
Part5「ブラウスを塗る」(P.118)では、シワの凸部分を肌色でなぞっています❷。ブラウスのようなベースカラーの明度が高く白に近いような色面は、周囲と明度差が激しく画面から浮きやすいので、周囲と近い色を要所に入れることで、全体の調和を図ります。

また後の工程で、差し込む陽光を描き加えますので、事前に近い色味を足しておくと、最終的にも統一感を出すことができるでしょう。



肌に足した色


❶ 青をうっすらと入れる



ブラウスに足した色


❷ シワを肌色でなぞっていく

Step 3 補色を足す

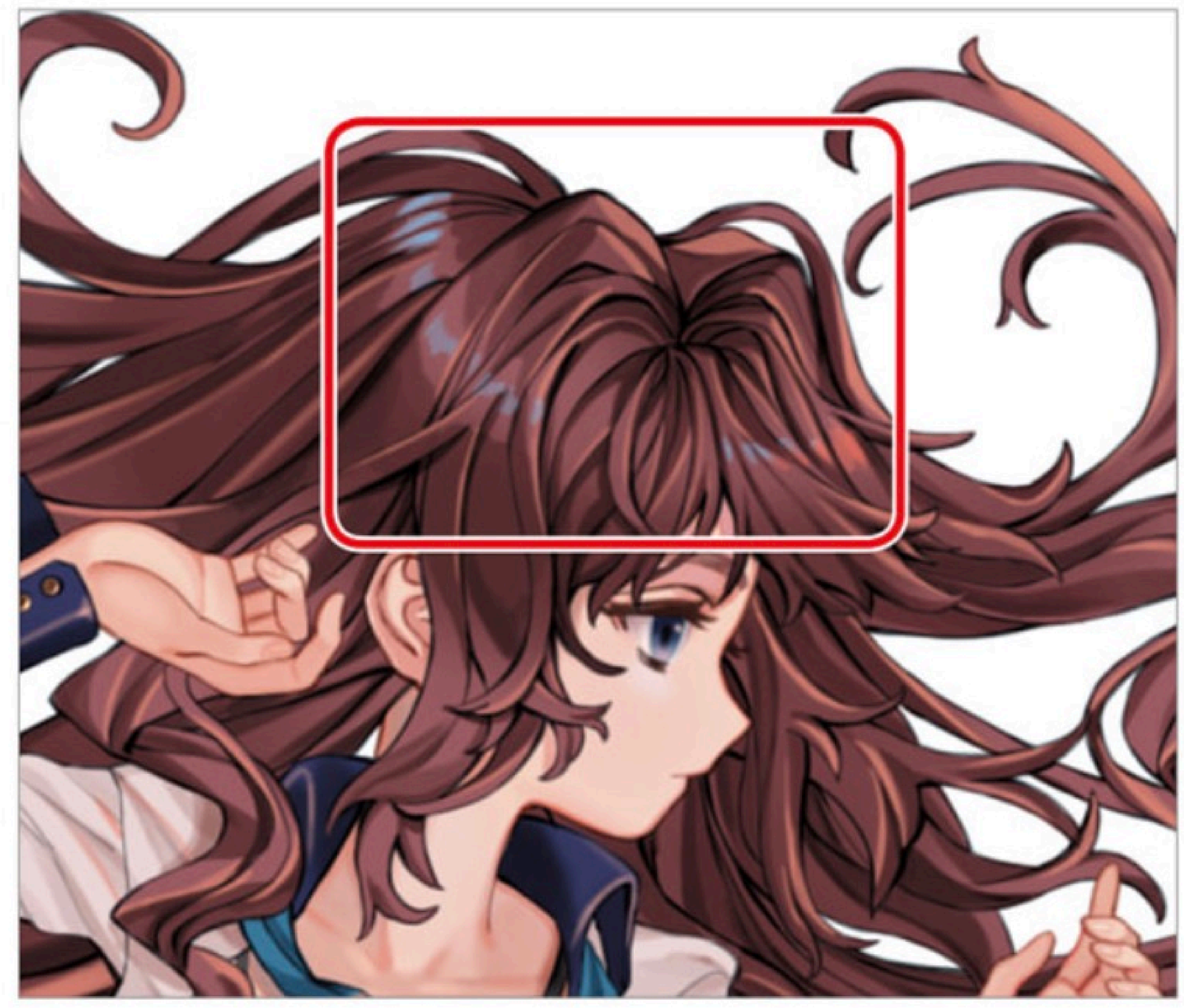
　ハイライト、つまり「最も明るい箇所」を塗る際には、完全な白を置いてしまうも効果的です。一方、先述した通り「塗っているパーツのベースカラーと補色関係にある色」を選ぶのも手段の一つです。

　今回、髪の茶色に対し、ハイライトには、補色に近い青系統の色を置いています❶。あくまでも引き立たせるための色ですので、厳密な意味で補色を選んで使用する必要はありません。

　また、青はスカートにも使用しているので、Step2と同様、全体の色の統一感を保つ上でも役割を果たしています。

　また、ここまでの説明を割愛していたリボンについても、陽光を意識した色を入れています❷。この2色も補色に近い関係性にあります。

Memo 補色と補色に近い色（色相環において、補色の左右90度以内に位置する色）を反対色といいます。イラストの色選びで使用しているのは、厳密には反対色ということになります。



❶ 髪に補色を足す



わかりづらいが、髪も補色関係にある



❷ リボンに補色を足す



リボンの補色関係

Step 4 隣接する色の選び方

Step2と同じように、そのほかのパーツについても、隣接するパーツの色を入れています。しかしそのとき塗っている色面が、複数の色面と隣接する場合、一体どの色を加えるべきなのでしょうか。

イラストでは、以下のような対応関係になっています。

- 茶（髪全体）：薄橙（肌色）
- 黒（フリル）：青
- 濃青（靴下、襟、袖）：薄橙（肌色）

上記の色の組み合わせ方は、感覚的な部分も大きいので、一概にどの色を選ぶべきである、ということはできません。

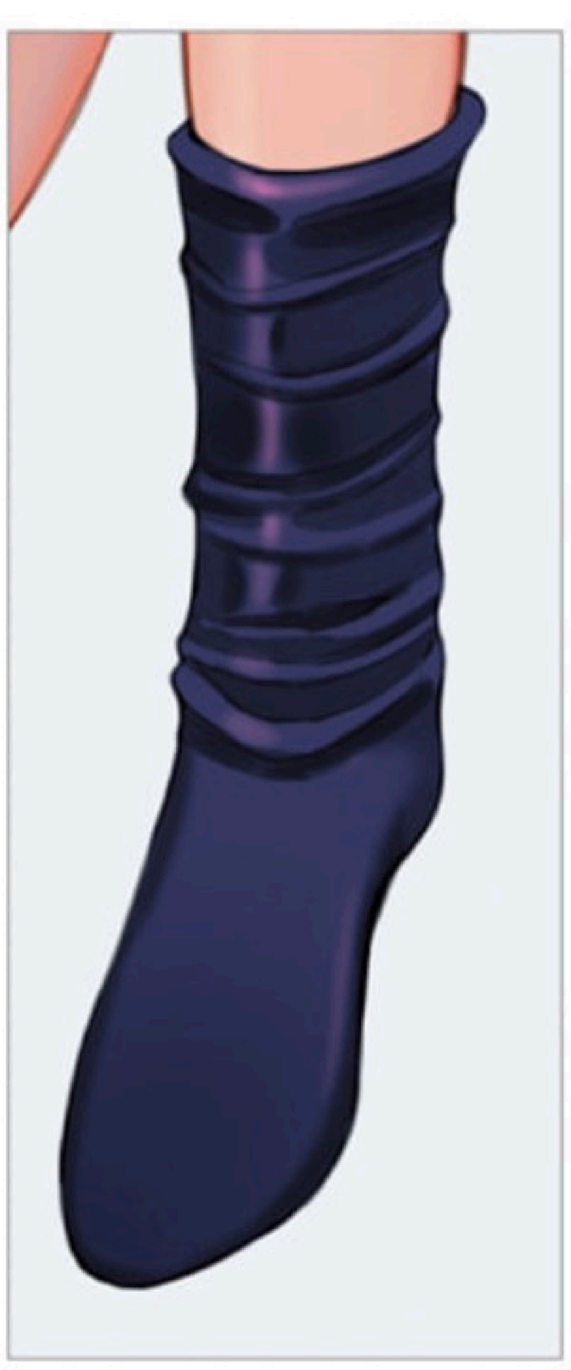
しかし、隣接する色を加える最大の目的は「イラスト全体に統一感を出す」ことにあります。そのため、組み合わせる2色の釣り合いだけでなく、色面の広さや全体のバランスを見ながら、適当な色を選択すると良いでしょう。



束ごとに細かく肌色を入れる



青でマット感を強調

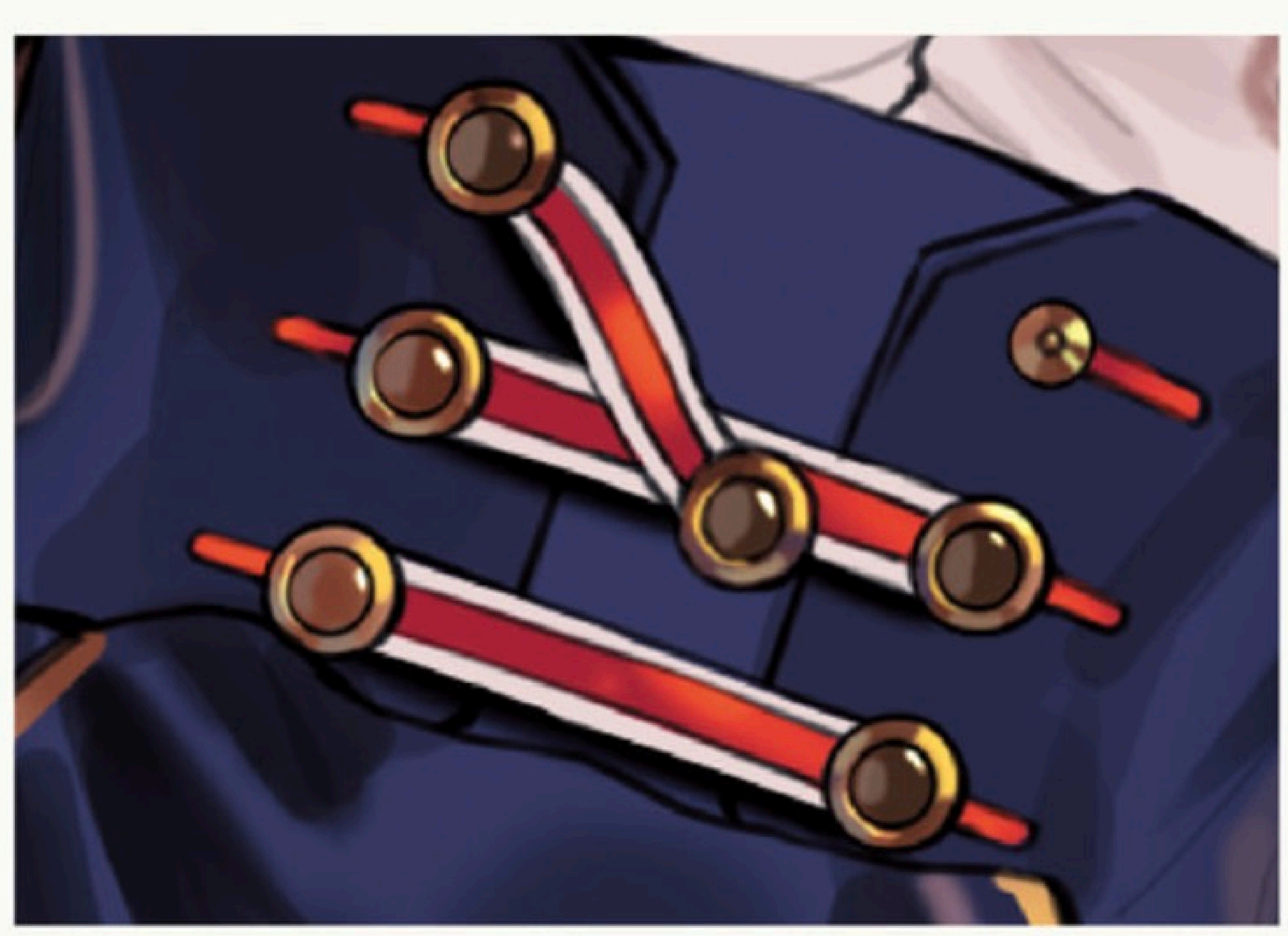


肌色でハイライト

Step up

完全な白に近い、強いハイライトは、特に金属のような反射率の高い素材の質感を表現するのに適しています。金属などの反射率の高い素材は、コントラストの強い配色と、くっきりとした色の境界線、そして強いハイライトを加えることで、まるで光を放っているかのように見せることができます。

ハイライトや配色は、質感表現の上でも重要な要素ですので、うまく組み合わせて使いこなしましょう。



金属光沢はコントラストとハイライトで表現

Part 8
シーツと小物を塗る

背景のシーツを描いていきます。ランダム性の強いシワに説得力を持たせることは難しく、また労力の割に単調な画面に見えてしまいがちです。うまく色味に幅を持たせつつ、自然なシワ感を再現していきましょう。

Step 1 背景を描く前に

シーツを描く前に、資料を集めておきます。

特にシーツのようなやわらかい敷布のたぐいは、衣服などに比べて、シワのランダム性が強く、いきなり自然なシワの形状やパターン、法則性といったものを見出そうとしても難しいでしょう。このようなときは資料を参考にするのが一番です。インターネット上でシーツの画像を検索してみたり、実際にベッドの写真を撮ってみたりして、資料を見ながら作業を進めていきます。



資料を確認しながら作業を進める

Step 2 シワをつくる

ここからは、キャラの塗りのレイヤーグループの下に、新たに背景用のレイヤーグループを作成し、作業していきます。

まず、ランダム性の強いシーツのシワを描くにあたっては、集めた資料を元に、より自然な形状を模索しながら進めていきます。

また、イラストではシーツの上にキャラが寝そべっているので、キャラの周囲に多めにシワを描き込むと良いでしょう。今回は踵と接している箇所にシワを集中させました。

Memo ミスを減らすためにも、レイヤーをこまめにグループにまとめたり、レイヤー名を細かく変更したりしておきます。こうすることで、より作業が効率的に進めることができます。今回、私はキャラを「character」、背景を「background」の二つのレイヤーグループに分けています。



踵と接して複雑なシワができる

Step 3 キャラの影を追加する

新規レイヤーを作成し、レイヤーの描画モードを[乗算]に設定します。その後、[ソフト円ブラシ]を使用して、人の下に落ちるぼんやりとした影を描き足しました。灰色に近い青を描画色にして、主に髪の間や脚まわりに影を落としています。

> *Memo* ここまでの工程ではほとんどの箇所で、レイヤーの描画モードではなく、ブラシモードを変更して使用していました。これは細かくブラシの色味を変えながら1つのレイヤー上で塗り重ねていくための処置でしたが、ほとんど塗り重ねる必要のない部分で、かつ下のレイヤーとなじませたいときは、レイヤーの描画モードから変更してしまいましょう。



影色





髪の間や脚まわりに影を落とす

Step 4 差し色を加える

さらに新規レイヤーを追加して、シワの内側に青、シワの凸部分に陽光を意識したオレンジを加えます。太陽の光は画面の右から差し込んでいる、という設定ですので、オレンジも画面の右側を中心に、光の当たっている面を意識して入れています。

細かい色味については好みもありますし、差し色の数も1色でも良いかもしれませんが、ここでは2色加えて、画面の色味に程よく幅を持たせました。

また、左下の空間がスッキリしすぎていて寂しかったので、右足の脱げた靴下を描き足しました。色はPart6(P.120)のものをそのまま使っています。



差し色を加え、靴下を描き足す

Part 9

窓のシルエットを描く

最後にもう一手間加えることで、イラストをぐっと印象的なものに仕上げます。ここでは窓枠のシルエットを落とし、スポットライトのように使用することで、見る人の視線を見せたい箇所へと誘導します。

Step 1 窓のシルエットを描く

最後に、窓から差し込む朝日を描いていきます。ここでは光そのものを描くのではなく、窓の影を描くことで光を表現します。

一番上の階層にレイヤーを作成し、合成モードを[乗算]に設定します。その後、直線と塗りつぶしで、おおまかに窓枠のシルエットを表現します。窓枠で視線を集中させたい箇所をトリミングするような、スポットライトを当てるようなイメージで、暗いスペースと明るいスペースのバランスを考えながら色を置きました。



顔など見せたい部分には影を置かないようにする

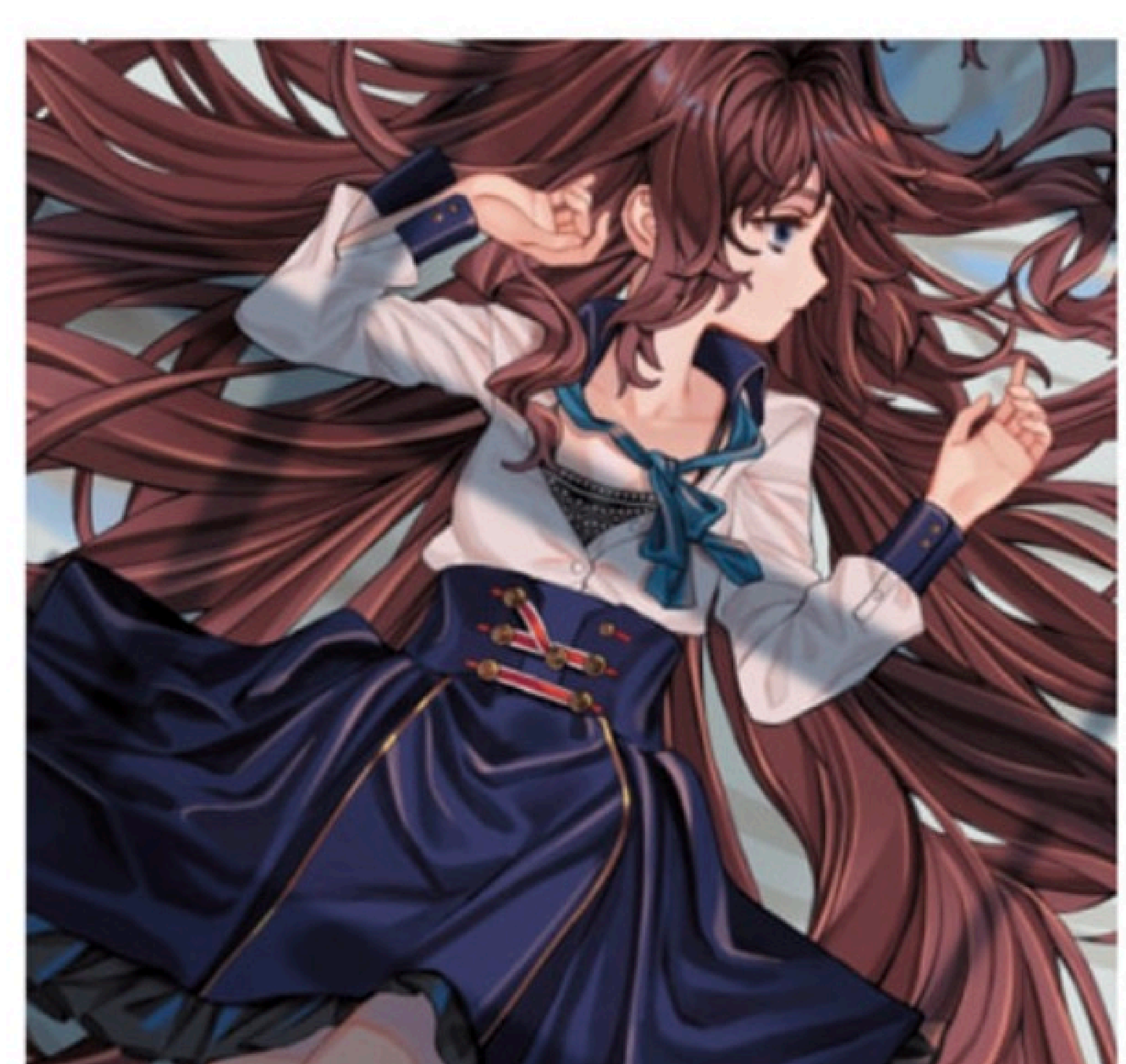
Step 2 ぼかしをかける

フィルターメニュー→"ぼかし"→"ぼかし(ガウス)"を使用し、シルエットのアウトラインをぼかします。

[半径]の数値はお好みで構いませんが、プレビューにチェックを入れた状態では、フィルター処理をかけた結果を確認しながら数値を調整することができるので、実際に目で見てちょうど良い数値を見つけると良いでしょう。今回は数値を10に設定しました。



ぼかし(ガウス)の設定



シルエットをぼかす

Step 3 シルエットを変形する

体の立体に合わせて、シルエットの形状を変えていきます❶。

また、窓が一つだと少し物足りないように感じたので、下方もラインを引くように塗りを取り除いて、光の帯を付け加えました❷。



❶ シルエットの形状を変更する



❷ 光の帯を足す

Step 4 画面を明るくする

窓から落ちるほのかな明かりを描き足します。まず、新規レイヤーを作成し、描画モードを[オーバーレイ]に設定します。[ソフト円ブラシ]で、画面右側をほんのりと明るくしていきましょう。[グラデーションツール]などで明るくしても良いでしょう。

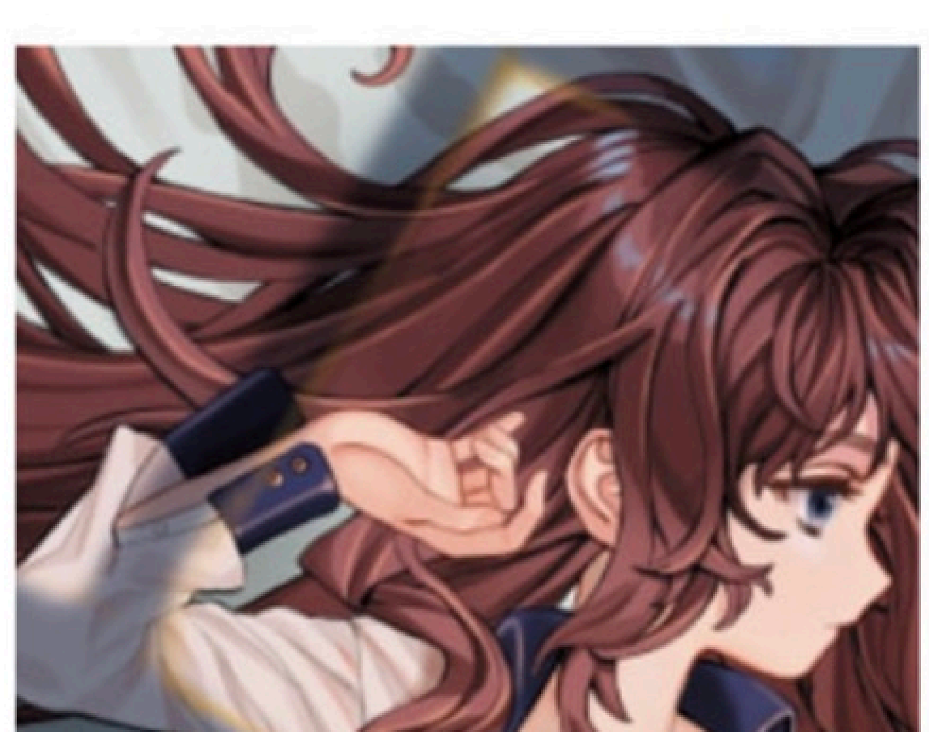


光源を意識しつつ顔まわりなどを明るくする

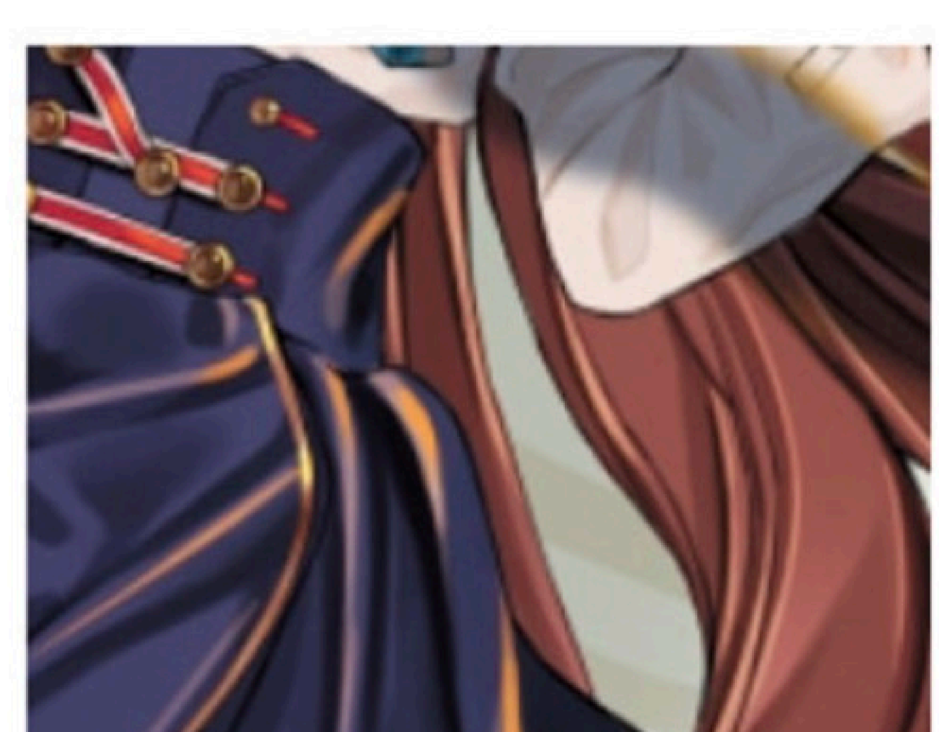
Step 5 日差しを強調する

新規レイヤーを作成し、[ソフト円ブラシ]で明るい箇所と暗い箇所の境界に、黄色いラインを入れていきます❶。日の差している感じが強調されると同時に、差し色としても機能して画面が引き締まります。

最後に服回りにオレンジを追加すれば完成です❷。



❶ 影との境界に黄色を入れる



❷ 光源を意識してオレンジを加える

Making 5

白井秀実

Title ｜ 木漏れ日



キャラ魅せ

Technique



Shirai Hidemi's Comment

フリルとレースが盛りだくさんの絵を描きました！
描くのが好きなものをたくさんかけてとても楽しかったです。
これまでメイキングをする機会はあまりなかったので、自分でも作業を振り返る良い機会になりました。
なるべく詳細まで工程を解説してみましたので、少しでも見てくださった方の参考になれば嬉しいです。

Making 5 白井秀実

華やかな衣装の質感を描き分ける

本章では複雑な構造を持った衣装について、質感とボリューム感の表現にフォーカスして解説しています。衣装の持つ素材感や立体感を、より説得力のある形で描き表す方法を考えてきましょう。

▷ 制作環境

OS Windows8.1 64bit
CPU Intel® Core™ i7-3632QM
メモリ 16GB
タブレット Cintiq 13HD
ツール CLIP STUDIO PAINT PRO

▷ 制作過程

Part 1 ラフを描く ⇒ P.142
Part 2 塗る前の準備 ⇒ P.146
Part 3 肌を塗る ⇒ P.148
Part 4 瞳を塗る ⇒ P.152
Part 5 髪を塗る ⇒ P.154
キャラ魅せ 華やかなフリルを描く ⇒ P.158
キャラ魅せ レースの透明感を表現する ⇒ P.164
Part 6 遠近感を強調する ⇒ P.168
Part 7 色味を調整し仕上げる ⇒ P.170

Part 1

ラフを描く

まずはラフを作っていきます。テーマについて考えて要素を絞り込んだ後、実際に手を動かしてイメージを固めます。この段階で、大まかな配色もしておきます。

Step 1 イメージを固める

ラフを描き始める前に、どのようなイラストを描きたいのか、イメージを固めておきます。この時点でできる限りイメージを詰めておくと、描いている最中、方向性に悩むことも少なくなるでしょう。

• レースとフリルをメインに描きたい。
→レースとフリルをふんだんに使ったお洋服が描きたいので、ボンネット（帽子）とロリータ服を着用したキャラクターにする。

• レースとフリルが目立つような構成にしたい。
→色のコントラストで目立たせる。
→レース、フリル部分は白、その他の部分は黒、緑など暗めの色を配置して、白と対比させて目立たせる。

• 差し色の赤を入れて絵を引き締めたい（赤は緑の補色）。
→赤をキャラクターの顔付近に配置して、顔に視線が引き付けられるようにする。

• レースの透け感、透明感を表現したい。
→光に透けさせて表現する。
→逆光にする。
→服にレースの透け部分を作って、うっすら肌色が見えるようにする。

ひとまず以上を踏まえて、実際にラフを描いていきます。

Step 2 ラフで使用するツール

実際にラフに入る前にもう一つ、ラフで使用するツールについて紹介しておきます。

基本的に［鉛筆］ツール内に格納されているサブツール「シャーペン」を使用しています。CLIP STUDIO PAINTにデフォルトで登録されているツールですが、［サブツール詳細］パネルより［紙質］の項目を調整しています。

> *Memo* CLIP STUDIO PAINTではブラシの設定を細かく調節できます。デフォルトのものをそのまま使っても良いですが、実際に描き味を試しながら、自分の使いやすいように調節してみると、より効率的に作業を行えるでしょう。



［紙質］を調整して使用

Step 3 大ラフを描く

Step1を踏まえ、大まかなイメージを描き出します。

画面の中央にキャラクターを、背景は生い茂る木の枝を配置します。また、キャラの手前にも、前景として枝を少しだけ配置します。

加えて、画面の右から左へと、風が吹き抜けていく様子をイメージしています。正面からの構図は動きが少なく、大人しい印象になりがちなので、それを避けるために髪の毛やドレスを風になびかせます。また、風を吹かせることによって、画面の中の空間、奥行きを表現することができます。



ざっくりとキャラのイメージを描き出す

Step up

イラストでは、画面の中の空間を表現するために、吹き込む風を設定しています。では、そもそもなぜ風が吹けば空間と奥行きが表現できるのでしょうか？

風が吹いていれば、スカート、リボン、髪の毛などもはためきます。そして、それぞれのパーツが画面の手前から奥、または奥から手前にはためくことで、目に見えない「流れ」を意識させることができます。これにより、画面の中に「近景」「中景」「遠景」の三つの階層を作り上げ、空間と奥行きを演出することができるのです。



髪や服が画面に流れを作る

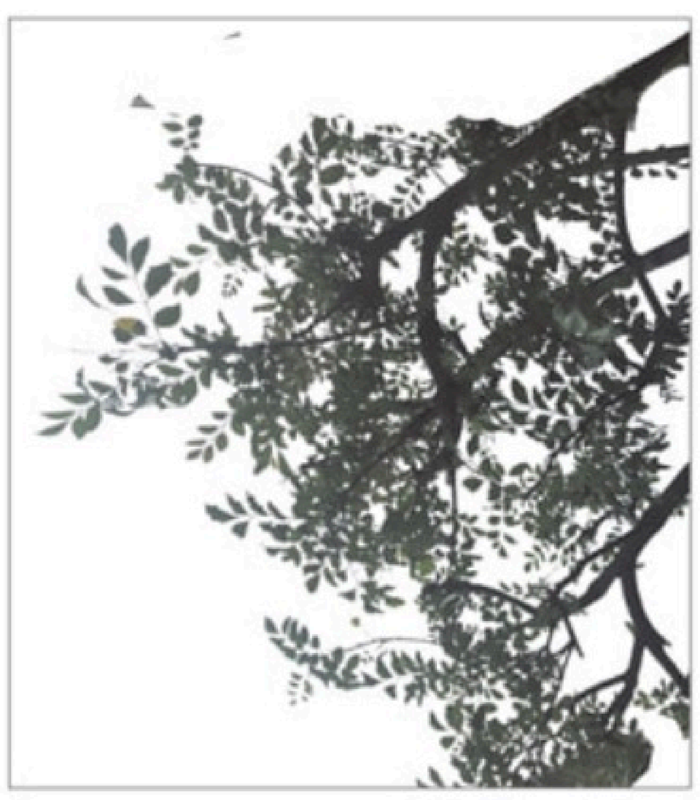


三つの階層を意識させる

Step 4 詳細に描き込む

新規レイヤーを作成し、よりイラストの詳細がわかるように描き込んでいきます。キャラクターの表情、ポーズなど最終的な仕上がりがイメージできる程度まで描き込みます。

また、この時点で背景、前景に使用する枝葉も配置しています。今回は実際に撮影した木の写真を素材にしました。枝葉の部分をトリミングして、塗りつぶして使用します。





写真を素材にする



詳細なイメージを描き込む

Step 5 ラフに色を置く

Step1時点で考えていた色を画面に配置します。

最終的な仕上がりがイメージできる程度には、ざっくりと明暗も決めておきましょう。当初のイメージ通り、黒、緑などと白を対比させた画面に、赤の差し色を加えて引き締めました。

またこの時点の着色には[鉛筆]ツール(サブツール「濃い鉛筆」)などを使用しました。



全体の配色イメージを固める

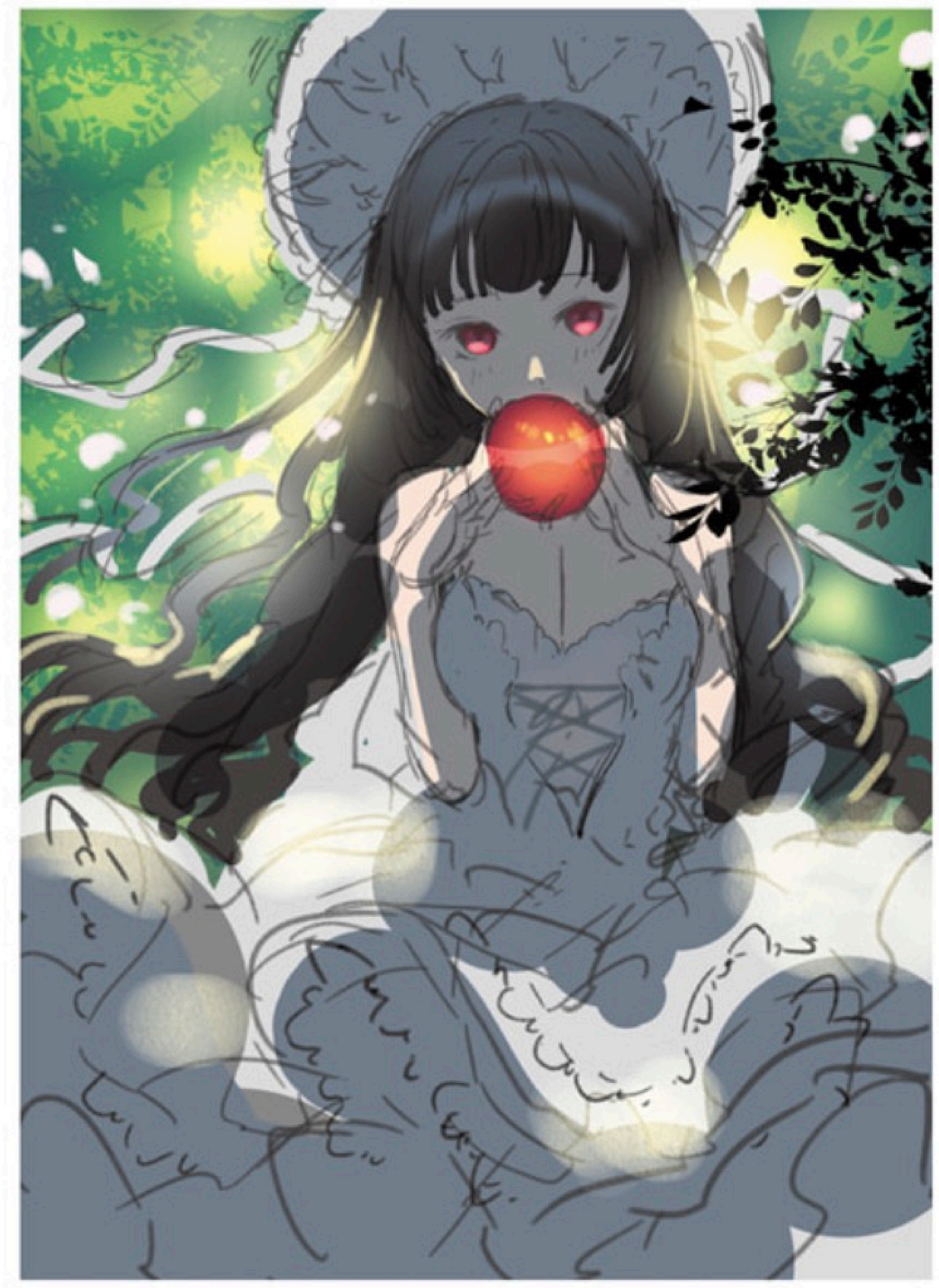
Step 6 ラフに明暗を加える

ここからさらにラフに明暗を加えていきます。

暗い色は乗せる際はブラシの合成モードを[乗算]に、明るい色を乗せる際は[オーバーレイ]や[スクリーン]に設定します❶。[乗算]をかける色は彩度が低めの青っぽい紫、[スクリーン]をかける色は彩度の低い黄色っぽい白を使用します❷。

逆光の画面ですので、キャラ全体に大きく影をかけています。キャラクターの輪郭を浮かび上がらせるように、顔などを中心にラフの線に沿って明るい色を入れています。

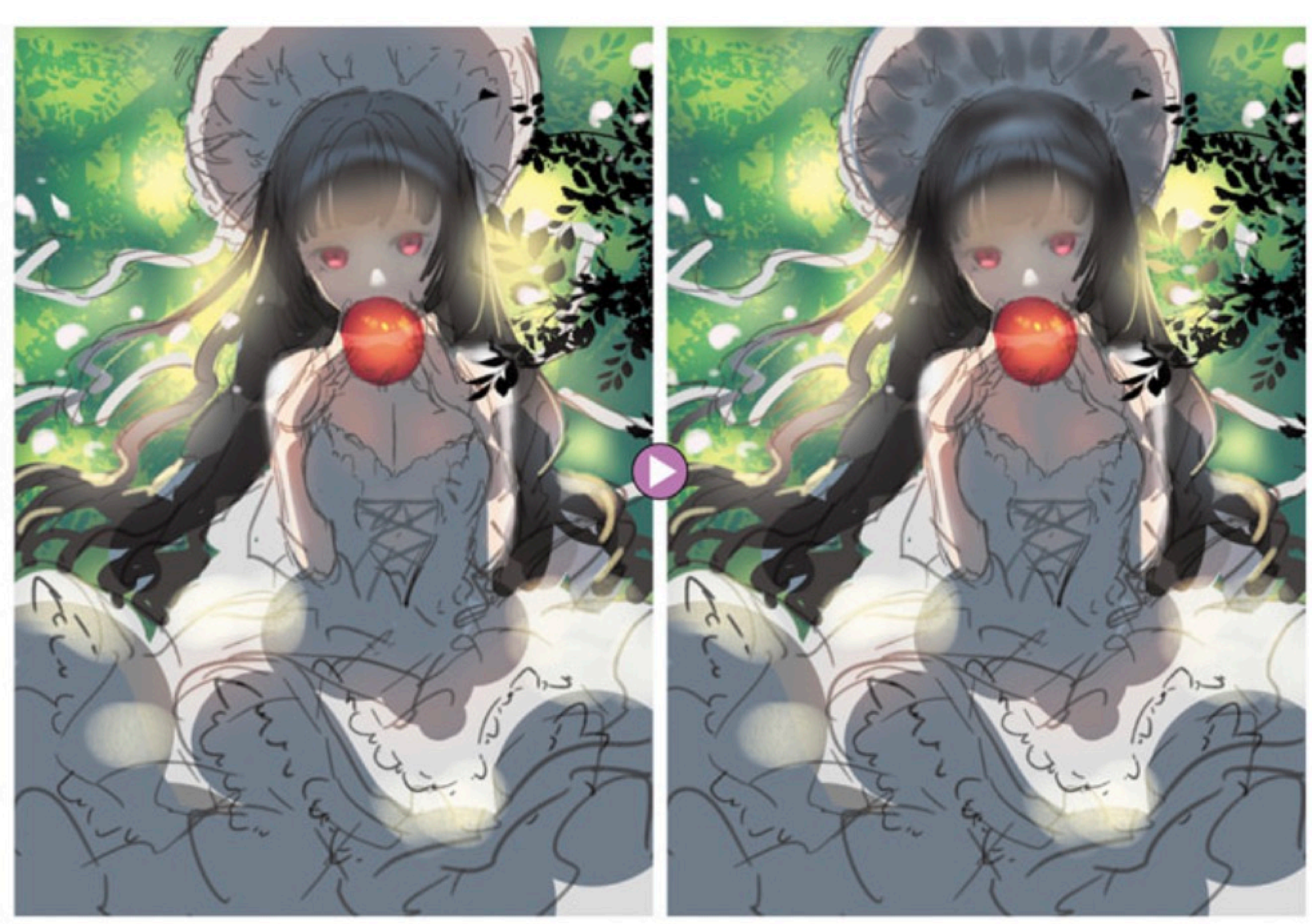
またこの時点で、肌や髪、ボンネットに少し彩度の高い影色をうっすら乗せておきます❸。この色をベースに、Part2(P.146)以降で塗り重ねていきます。



❶ 明暗をざっくり塗り分ける



❷ 服の影は[乗算]、木漏れ日は[スクリーン]



❸ 彩度の高い影色を乗せる

Part 2

塗る前の準備

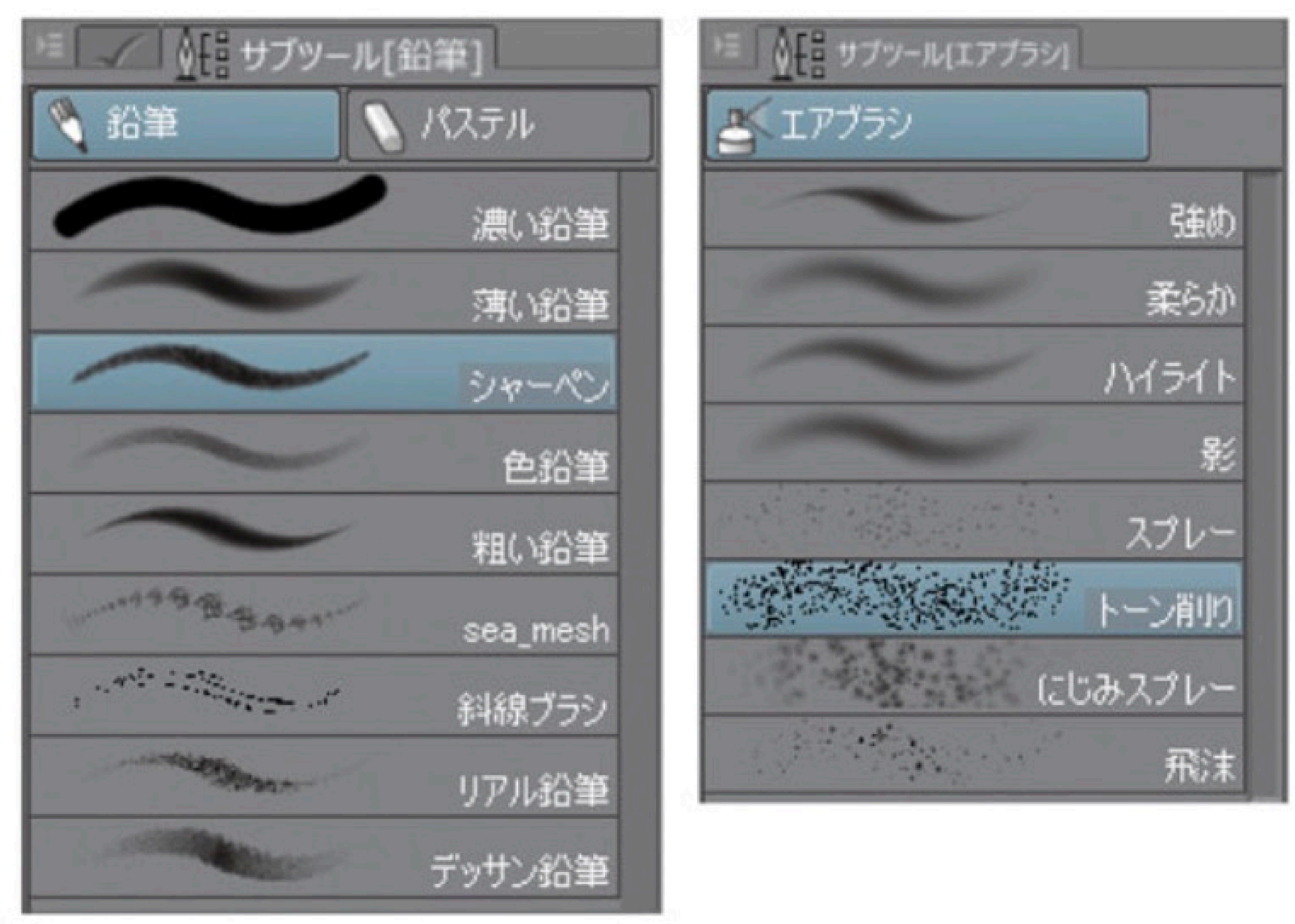
今回のイラストは、パーツごとに細かくレイヤーを分ける塗り方ではなく、キャラクターは一枚、背景は一枚、といった風に少ないレイヤー数で塗り進めています。

Step 1 使用ツールについて

本格的に塗り重ねていく前に、全体の作業に共通する手順や、注意点について説明しておきます。

まず、私はいわゆる「厚塗り」と呼ばれる方法で塗り進めていくタイプですので、ラフの上から[鉛筆]ツール(サブツール「シャーペン」)を使ってガシガシと塗っていきます。

塗り進めるときは、基本的に「シャーペン」のみを使い、ぼかしたい箇所のみ[エアブラシ]ツールを使用します。とはいっても、あまりぼかさずに描き進めるようにしています。ぼかすところを必要最低限に絞ることで、絵全体がぼやぼやした印象になるのを防ぐためです。



デフォルトのツールを中心に使用する

Step 2 色ラフについて

Part1(P.144)でラフに軽く色を置きましたが、この時点では、画面全体を暗めに設定しています。後々、明るいところを描き起こしていくので、全体に影が落ちているくらいの方が、バランスとしてはちょうど良いでしょう。


ラフ時点では全体に暗めの色を落としている

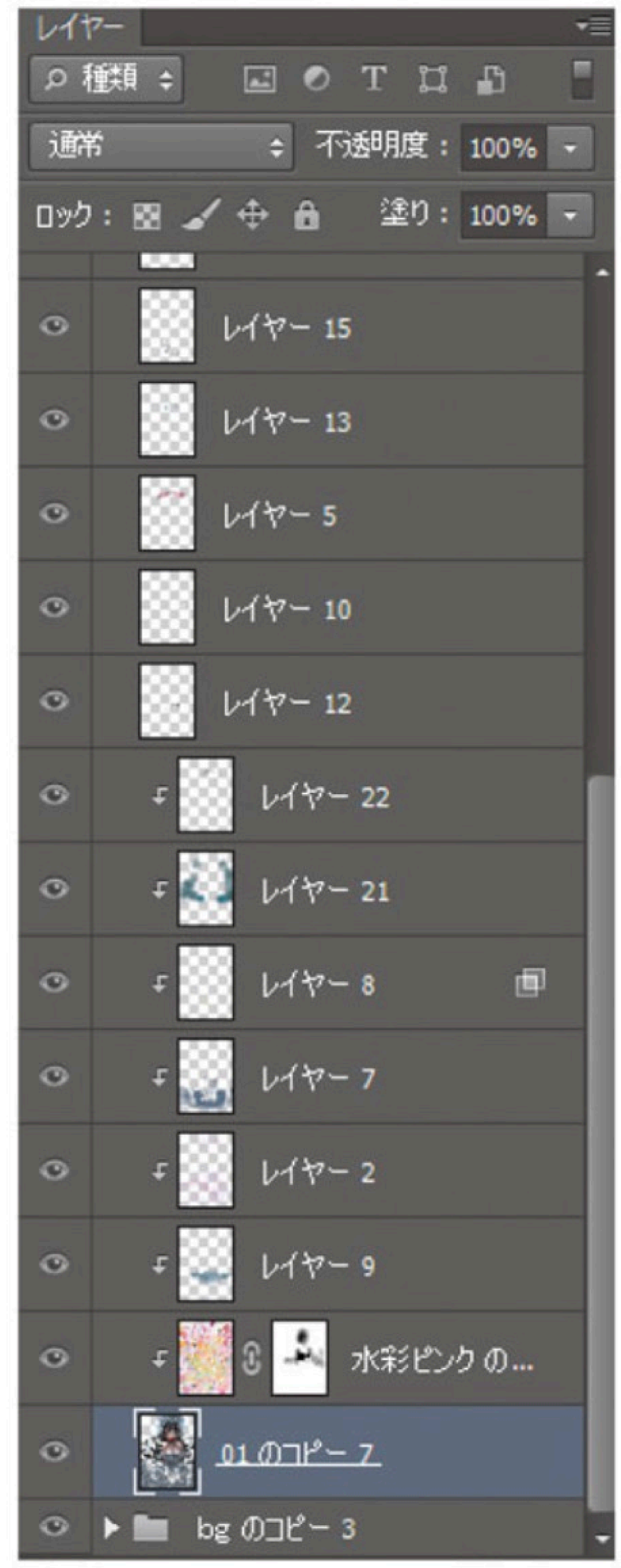
Step 3 レイヤー構成について

レイヤー構成は基本的に背景一枚、キャラ一枚です。厚塗りと呼ばれる手法では、塗っては直し、塗っては直しを繰り返して、完成まで近づけていきます。

そのため、影のレイヤー、光のレイヤー、肌のレイヤー、目のレイヤーなど個別に分けてしまうと、複数のレイヤーを往復しながら描き進めることになり、効率的でありません。

また、私の場合は元々アナログで描いていた経験があるので、一枚で塗り進める方が、紙に描く感覚と近く描きやすかったことも、この手法で作業を進めていく理由の一つです。

デジタル環境での作業が中心だった人や、厚塗りに挑戦したことのない人は、厚塗りの場合でも、レイヤーをパーツごとに分けて、塗り重ねていくもの良いでしょう。



最終的なレイヤー構成（一部）。
キャラは「01のコピー7」レイヤーにのみ描画されている

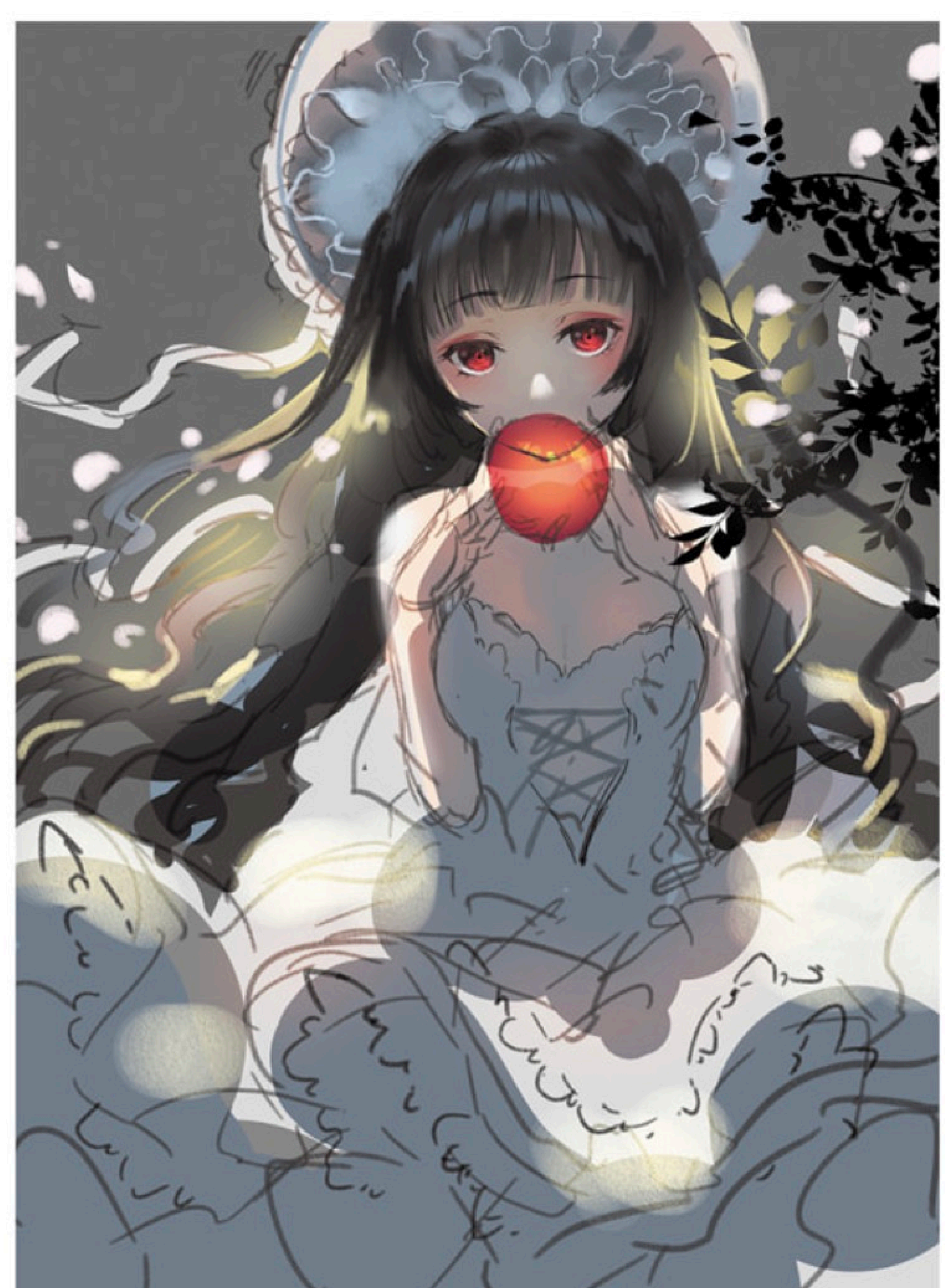
Step 4 塗り進める上の注意

実際の作業を進めていく上の注意点として、最初から細部を描き込んでいこうとしないで、全体の立体感を確認しながら塗り進めていきます。

細部から描き進めていくと、全体の立体感を把握するのが難しく、立体感のない平たい絵になることがあります。

全体を徐々に徐々に完成に近づけていくイメージで、髪の毛を30%進めたら次は体、顔、アクセサリーを30%まで進める、みたいな感じです。

なお実際の工程とは異なりますが、以降のページではパーツごとに解説をしています。



全体の40%程度の進捗状況

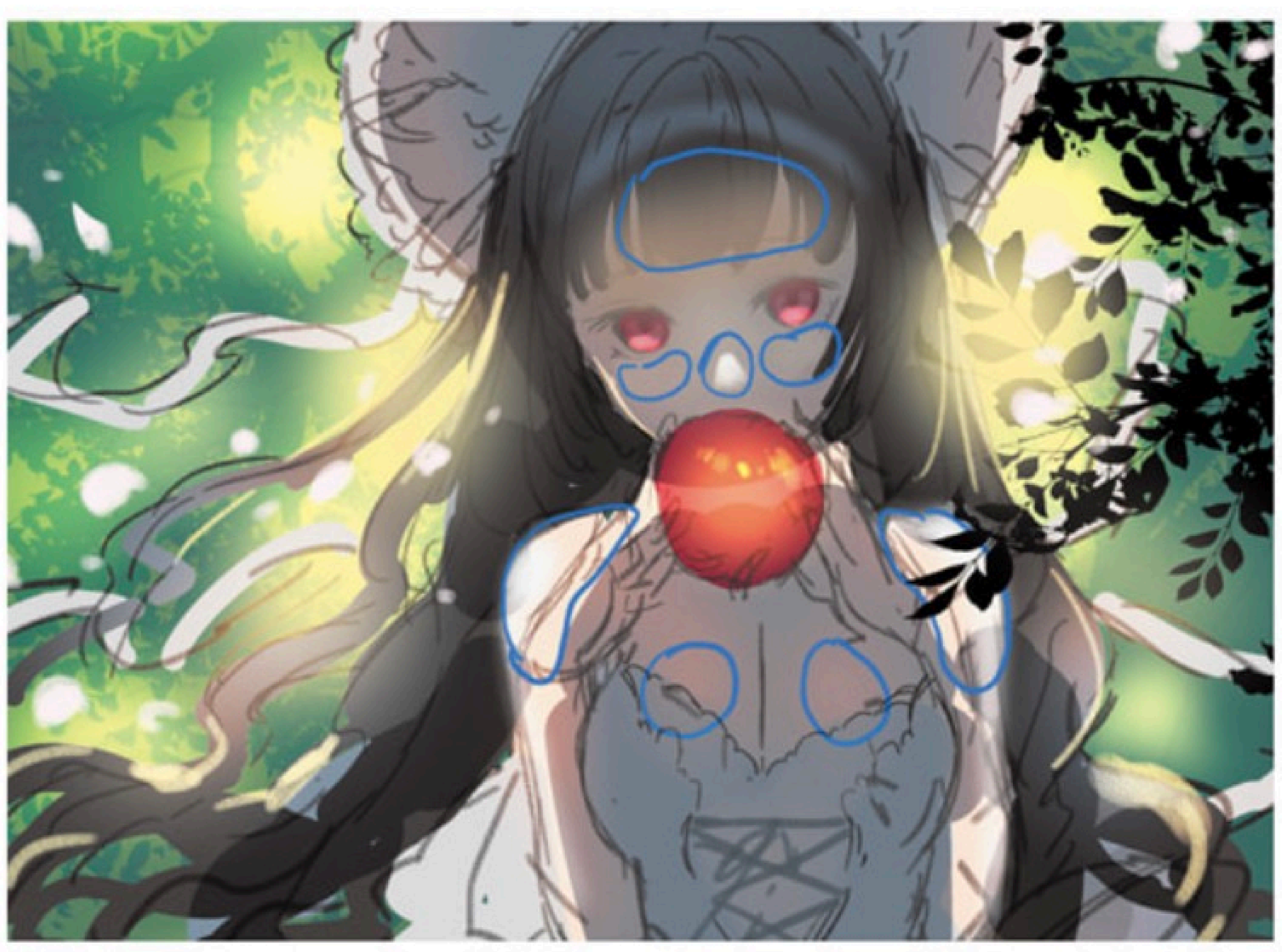
Part 3 肌を塗る

実際の手順ではすべての部位の塗りを並行して行っていますが、ここでは肌の塗りのみ解説します。肌を塗る際は、胸のボリューム感や、顔の血色などに特に気をつけて、やわらかい塗りを実現しましょう。

Step 1 肌に明るい色を乗せる

Part1（P.144）で置いた色をベースに、[スポイト]ツールで色を拾いながら、立体感をつけていきます。

まずは青みがかった影の上から色を重ねて、盛り上がっている部分を表現します。胸、顔、鼻筋、肩などを重点的に、少し明るいオレンジを使って描き込みましょう。図では青い丸で描き込んだ箇所を示してます。このように色の強弱を使って、キャラの立体感を表現していきます。

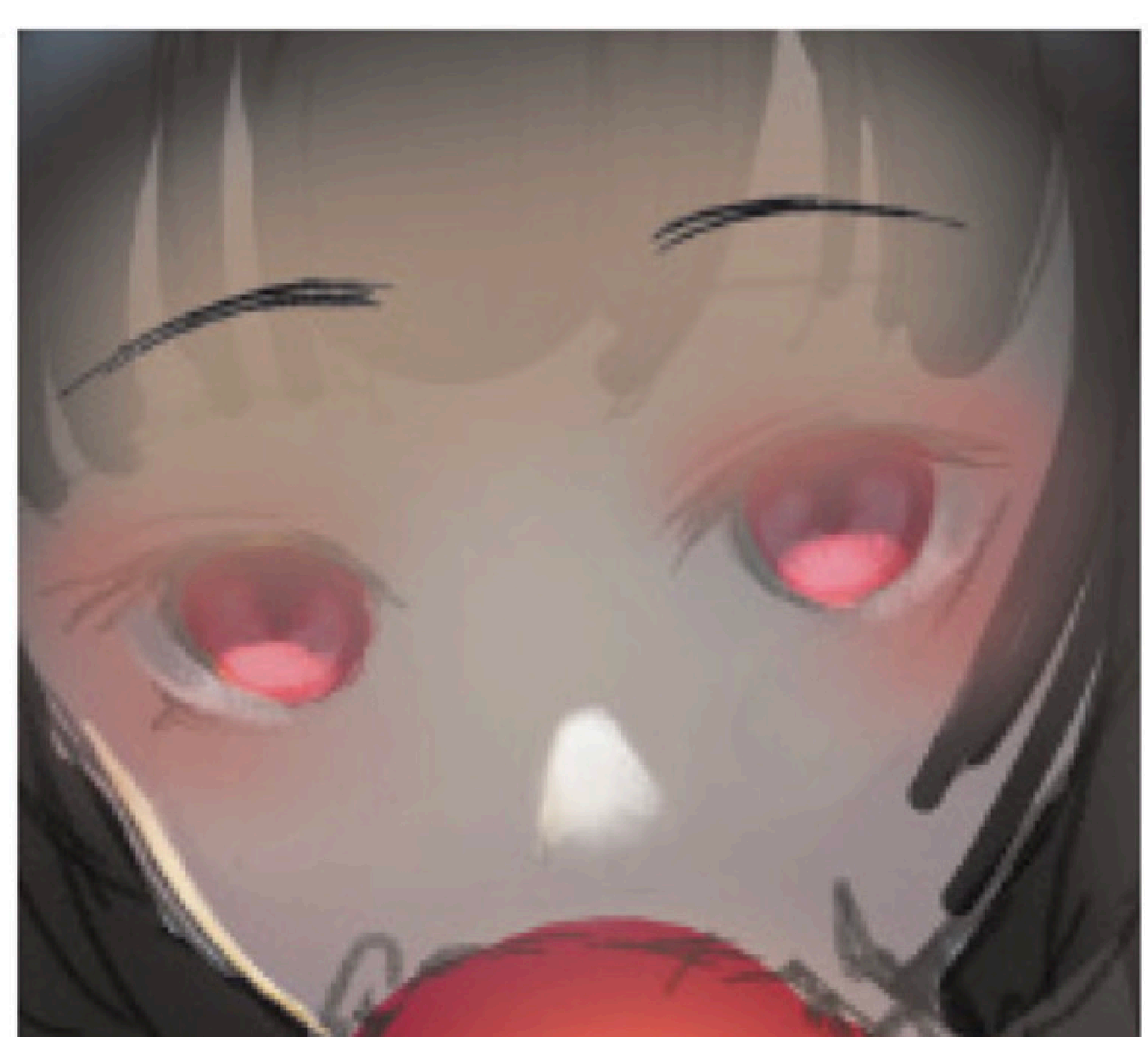


青丸の部分にオレンジで描き込む



Step 2 顔に赤みを乗せる

現状の青みがかった影だけだと、血色が悪く生気がないように見えるので、まぶたと頬に赤みをかけます。あまり強くかけ過ぎてもけばけばしくなるので、派手になりすぎないよう、バランスには気をつけて色を入れましょう。



まぶたと頬に赤みをかける

Step 3 顔まわりを描き込む

引き続き色を拾いながら、上から色を塗り重ねて、手の形をはっきりと描き起こしていきます❶。また瞳の進行と合わせつつ、さらに二重や前髪の影などを描画していきます。

このとき、明るい箇所の彩度を低く、暗い箇所の彩度が高くなるようにします❷。明るい色と暗い色、両方の彩度が高いと、イラスト全体から肌が浮いて見えてしまい、逆に両方の彩度が低いと、血色が悪く見えてしまうからです。具体的には、腕や頭の影の部分の彩度を高く、肩から腕にかけての明るい部分の彩度を下げます。



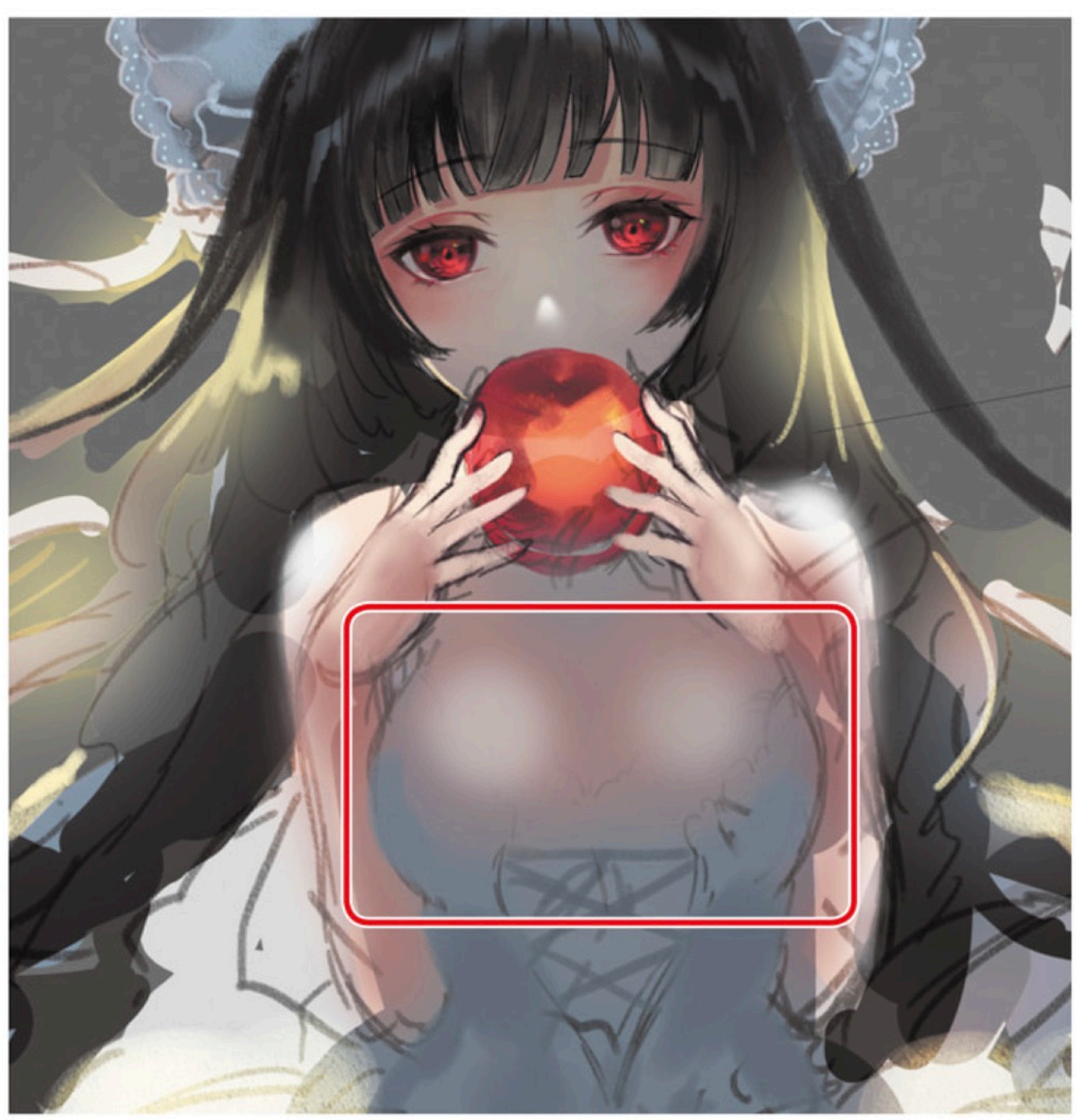
❶ 手の形を描き起こし、二重や前髪の影も描画する



❷ 暗い箇所の彩度を上げ、明るい箇所の彩度を下げる

Step 4 胸の明るい面を描く

同じように、胸の明るい面に色を塗り重ねて、立体感を出していきます。ひとまず光の当たる箇所（胸上部）に彩度の低い明るい色を置きました。手の描き込みと違って、この時点ではまだ明るい色を置いておくだけで、形をはっきりとさせておく必要はありません。



胸の明るい面を描き出す

Step 5 修正ガイドを引く

さらに塗り進めていく前に、ラフで描いた上半身が歪んでいることに気がついたので、調整しておきます。

新規レイヤーを追加して、目立つ色でガイドラインを引きます。首から胴体にかけての歪みを修正、胸の形も分かりやすくガイドを引いておきます。後は両腕が開きすぎていたので、もう少し脇を締めて、腕を胴体に近づける形でガイドを引きました。

このように、常に全体のバランスに気を払いながら、おかしいところを見つけたら適宜修正していきましょう。



目立つ色でガイドを引く

Step 6 ガイドを元に修正する

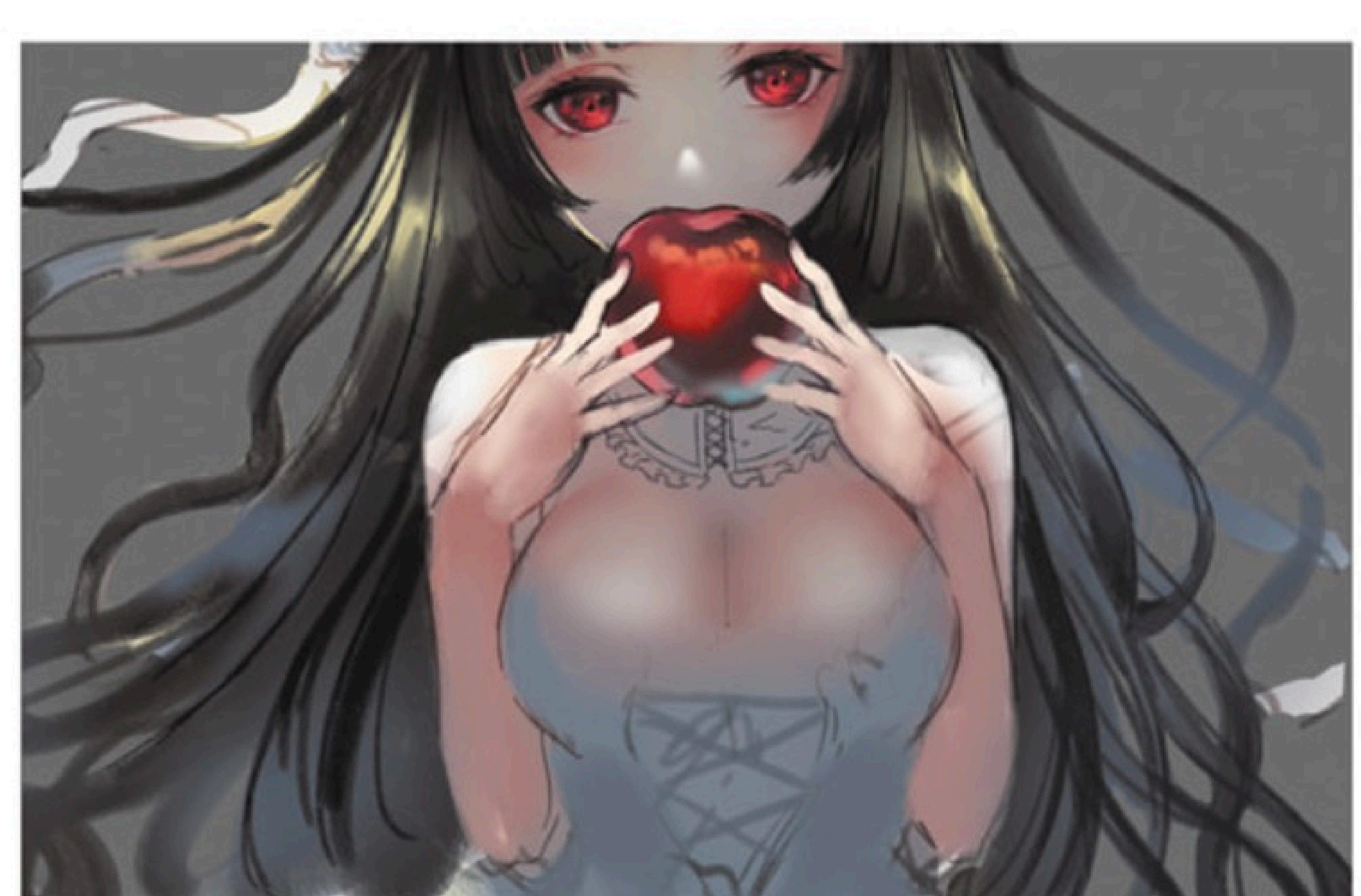
先ほどのガイドを元に、体のバランスを調整しながら塗り進めていきます。手や腕の形を整えるように塗り重ねましょう❶。

さらに球体を意識しながら胸まわりに影を加えて、より具体的な形状を描き出していきます❷。

Memo 厚塗りでは基本的に[消しゴム]ツールなどを使用せず、塗り重ねていくことによって、すでに描き込んでいた箇所を消し、形状や色を修正します。一見難しい作業のようにも思えますが、特にまだ全体の形状のはっきりとしていない段階では、大幅の変更や修正、方向性の転換などを、比較的容易に行うことができます。



❶ 手や腕の形状を整える



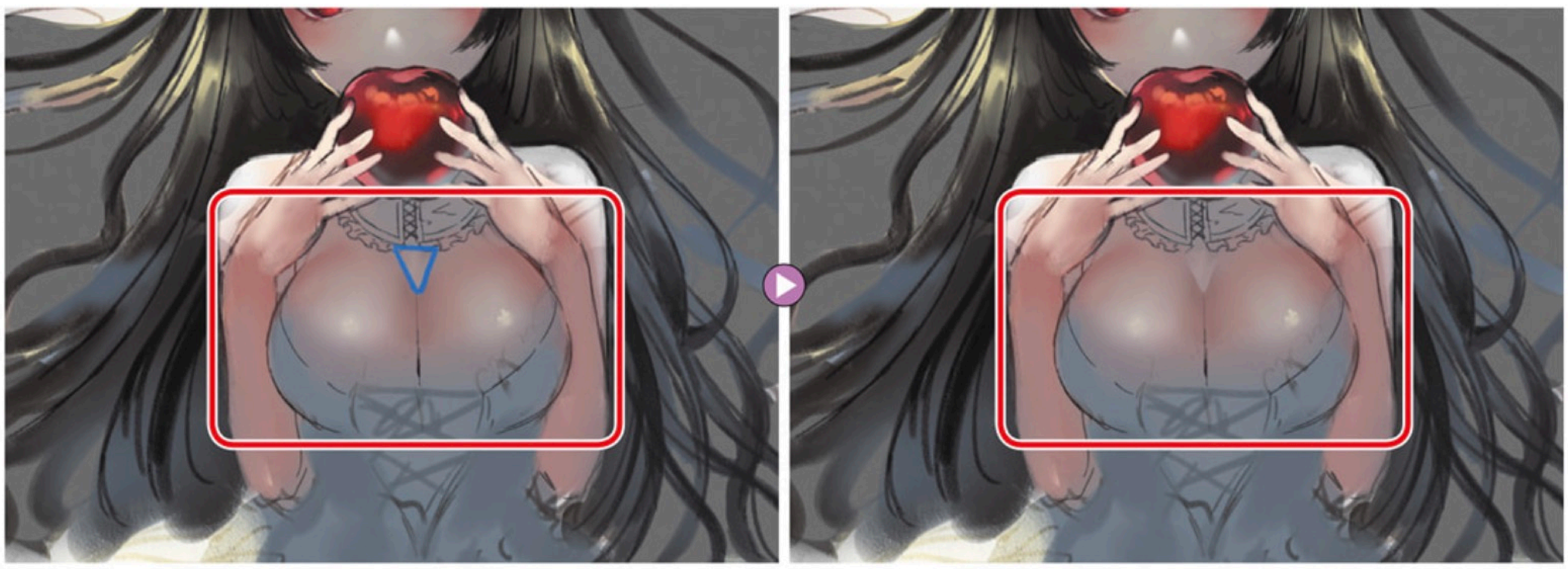
❷ 胸をより具体的な形状に描き出す

Step 7 ハイライトを加える

胸にハイライトを描き入れて、丸みと大きさを表現しましょう。

明度の高い同系色を描画色に設定し、胸の高い位置、一番手前にせり出している箇所に、強めにワンポイントで描き入れます。

また、描画色をハイライトより少し弱い色に変更して、胸の谷間に逆三角形の明るい面を描きこみます。さらに周囲の影を整えることで、胸のボリューム感を強調できます。



胸のボリュームを強調する

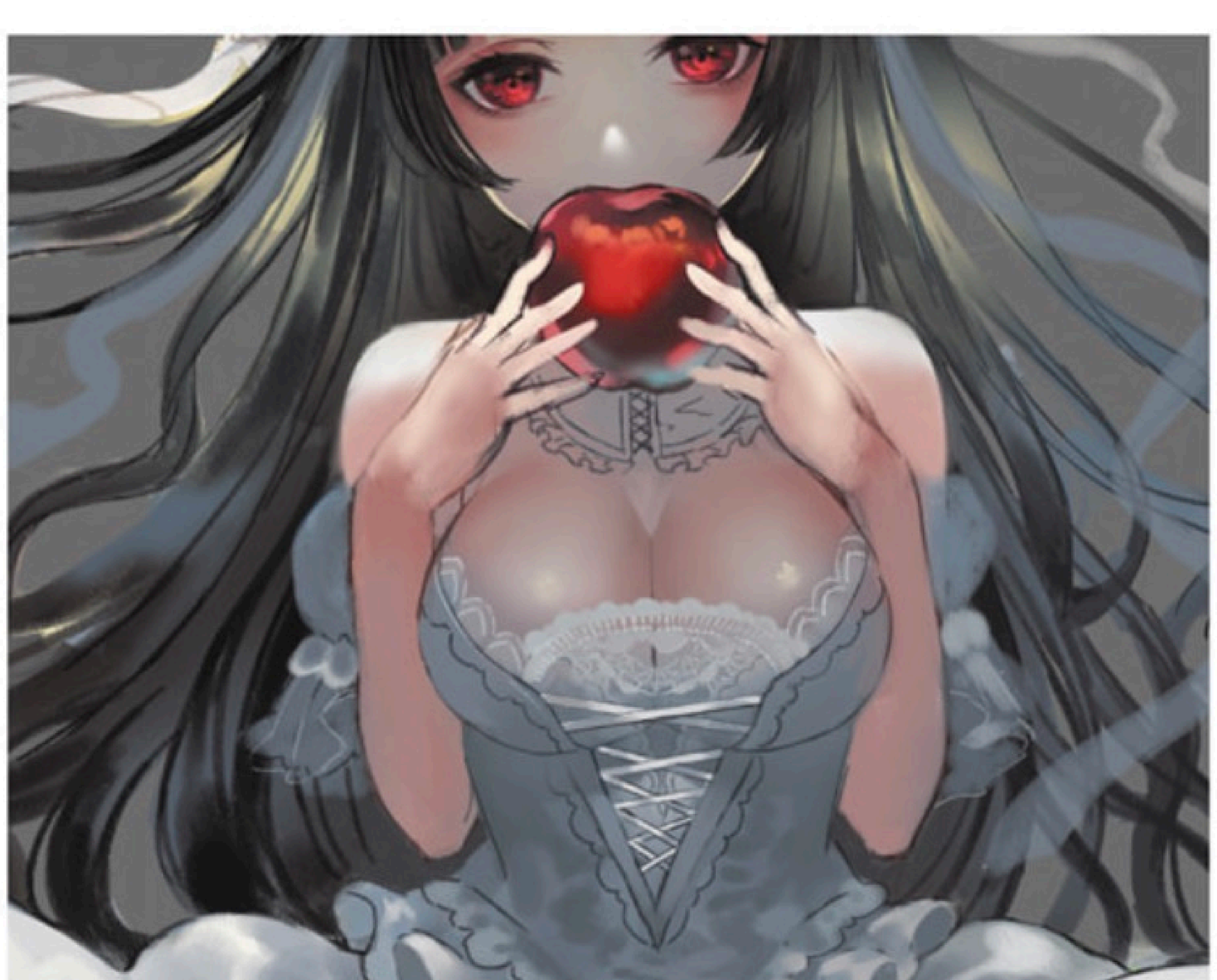
Step 8 細部を詰めて仕上げる

細部のディティールを詰めていきます。肩まわりの明るい箇所も塗り重ねて、腕にかけてグラデーションを作りました❶。胸は球体を意識して、影の形をさらに整え、立体的に仕上げます。

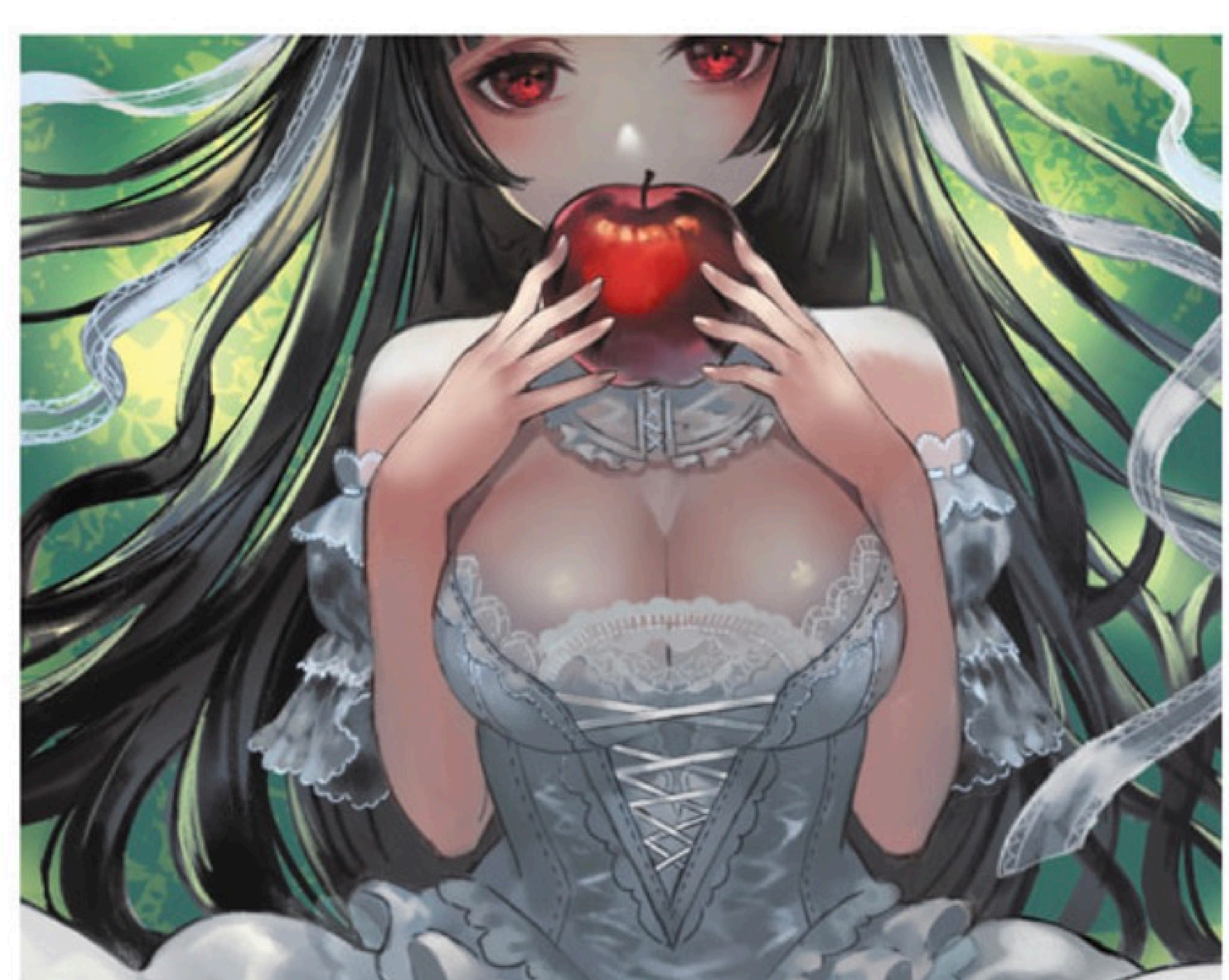
さらに手や衣服から落ちる影を、暗く濃い色で、はっきりと描画しておきます❷。特に落ち影は、周囲の進捗に合わせて、最後の方に描き込むと良いでしょう。

手の甲や腕、肩の形と色も、最後ははっきりと輪郭が分かるようになるまで整えておきましょう。

Memo Part2（P.147）でも説明した通り、実際にはイラスト全体を並行して塗っています。そのため影一つ加えるにしても、周囲の進捗に合わせて適当な順序とタイミングを選ぶ必要があります。特に落ち影などを配置するときは、影を落としている本体の描き込みが終わってからの方が、作業としてやりやすくなるでしょう。



❶ 細部のデティールを詰める



❷ 落ち影を加え、さらに輪郭を整える

Part 4 瞳を塗る

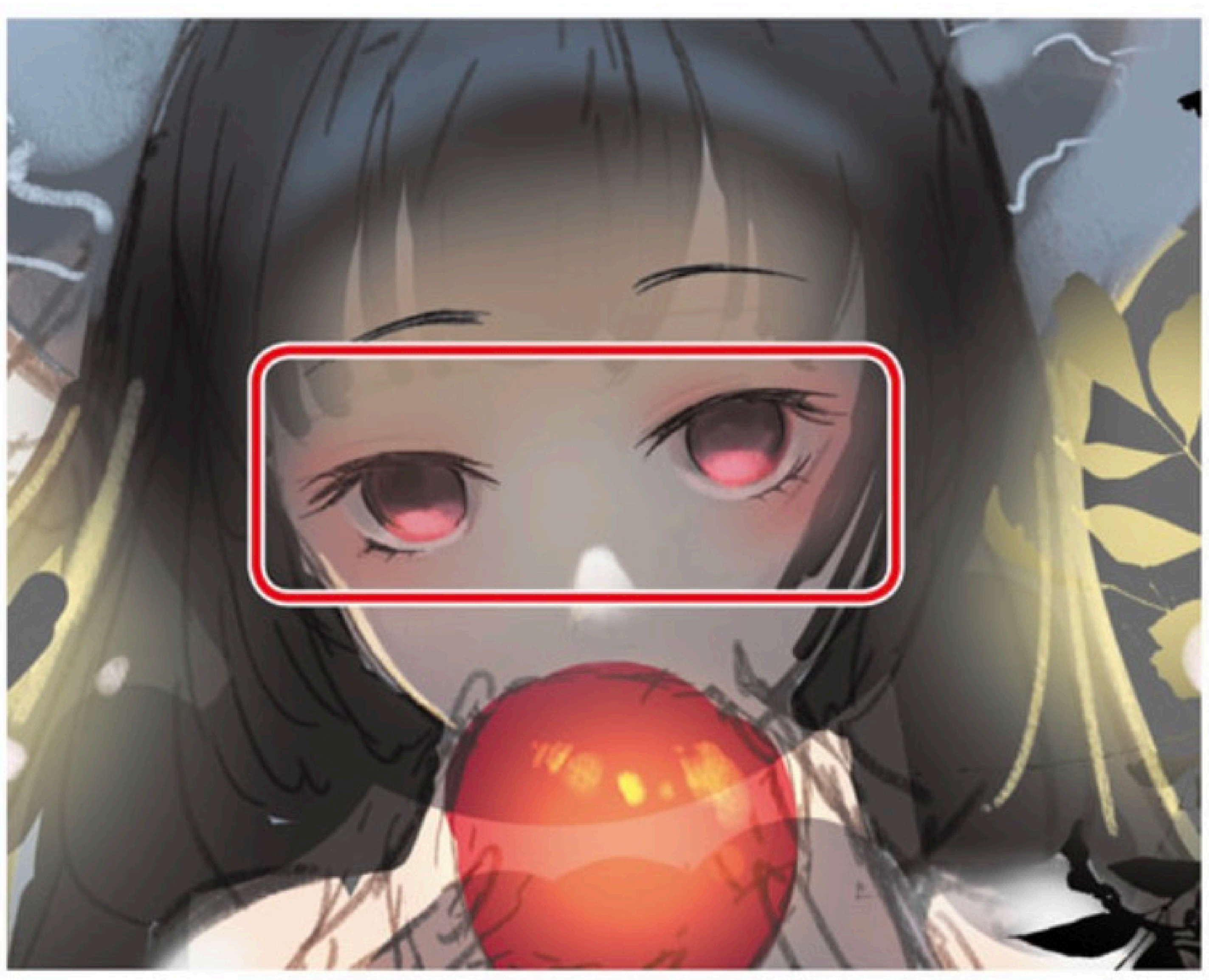
瞳についても、実際にはほかの塗りと同時に進めています。イラスト全体のアクセントとなる部分ですので、より印象的な表現を目指し、塗り重ねていきましょう。

Step 1 瞳を塗り始める

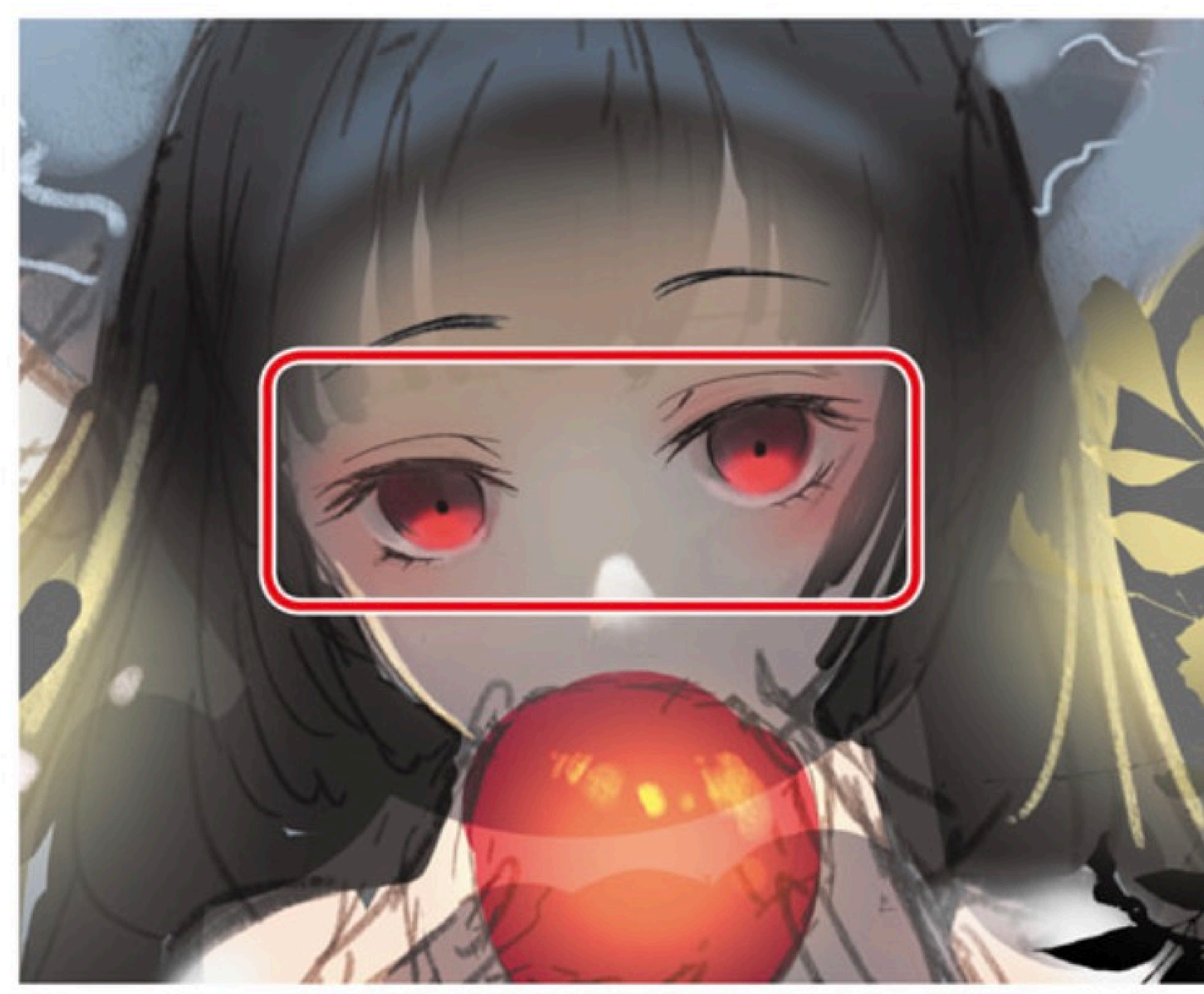
瞳もほかの部分と同時に塗り進めます。パーツごとにレイヤー分けをせず、全て一枚のレイヤーで作業しているため、肌を調整すると瞳、髪などほかのパーツにも影響が及びます。そのため、必然的に全てのパーツを同時進行で進めていく必要があります。

さて、まずは目のフチ・まつげを暗めの赤茶で描き込みます。その後同じ色で瞳の上部に影を入れます❶。

暗い色を入れたら、今度は瞳の下半分に明るめの色で反射光を入れます❷。この際、ブラシモードを[オーバーレイ]に変更して、彩度の高い赤で塗っていきます。



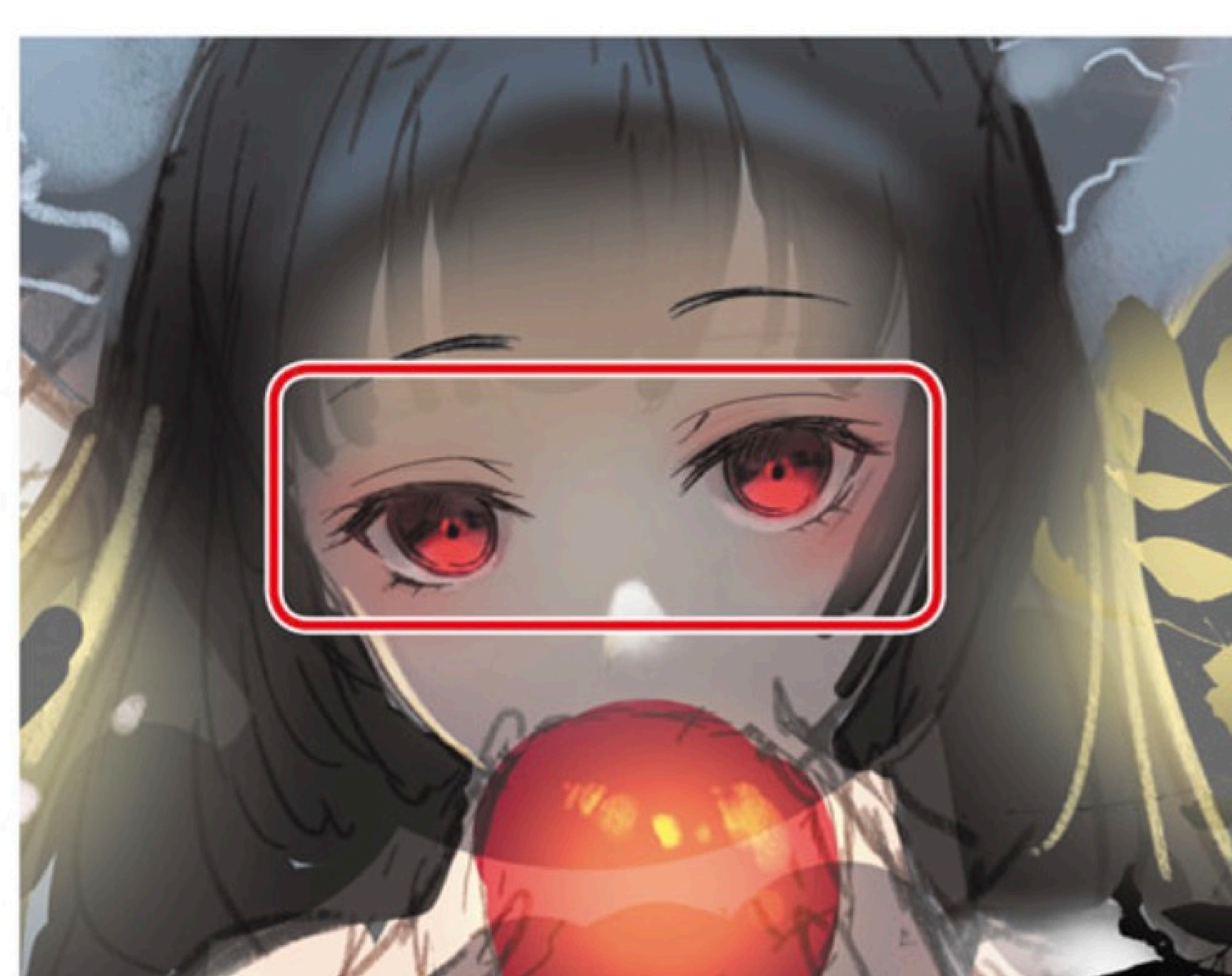
❶ 暗い赤茶で描き込む



❷ 明るく彩度の高い赤を入れる

Step 2 瞳孔を描き加える

瞳孔を暗めの赤茶で瞳中央に描きます。また瞳の輪郭、まつげも同じ色でさらに描き足しました。この際、下地においた色を完全に塗りつぶしてしまわないように、細いブラシサイズで、タッチを残す感じで描き込んでいきましょう。

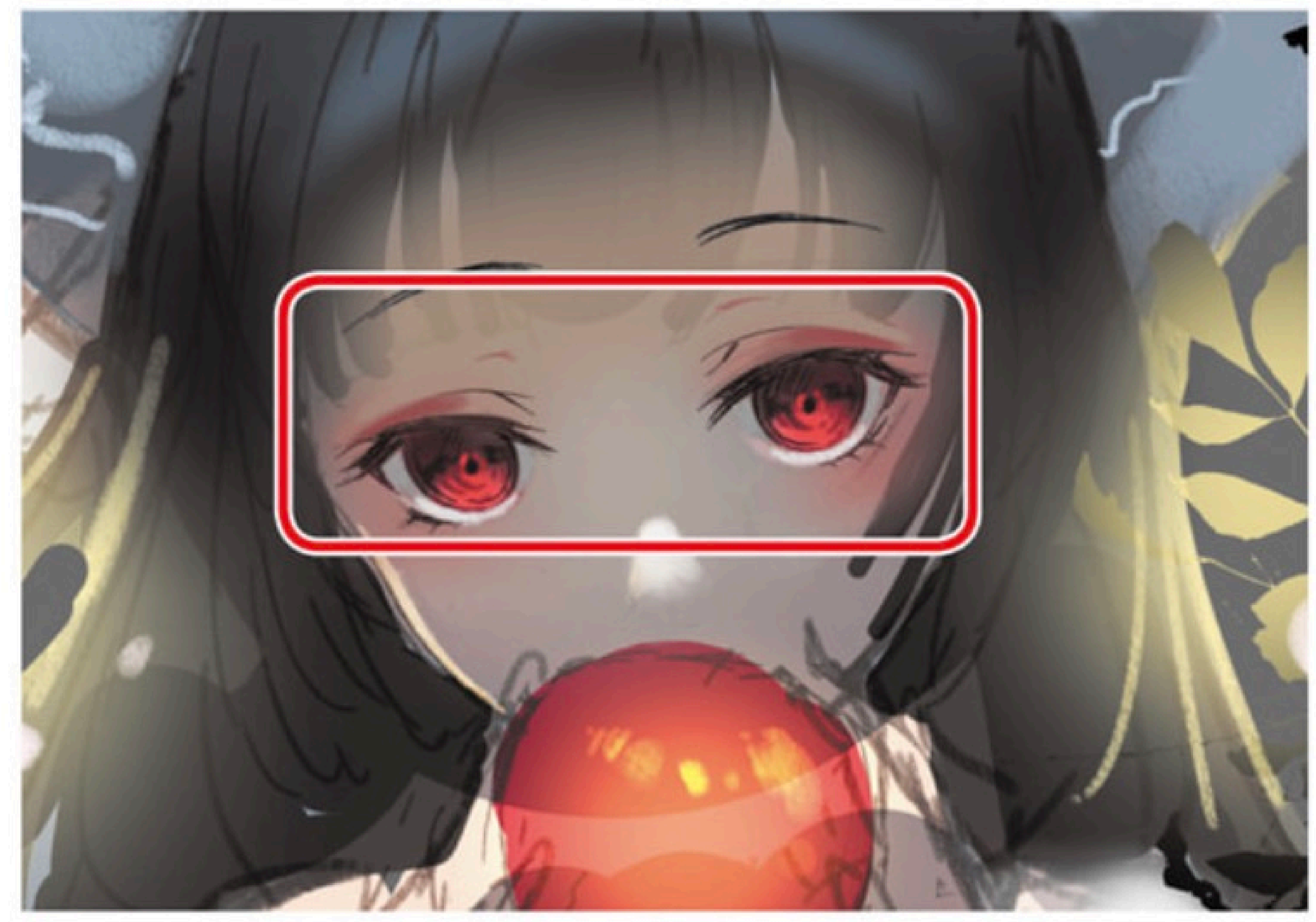


瞳孔やまつげを描き加える

Step 3 虹彩を描き加える

虹彩を表現するために、瞳の下半分にサークル状に線を描き入れます。やはり小さなブラシサイズで、細かく強いタッチで描き込みます。

また、白目の部分もあわせて塗っておきましょう。まぶたから落ちる影も入れておくと、より立体的になります。

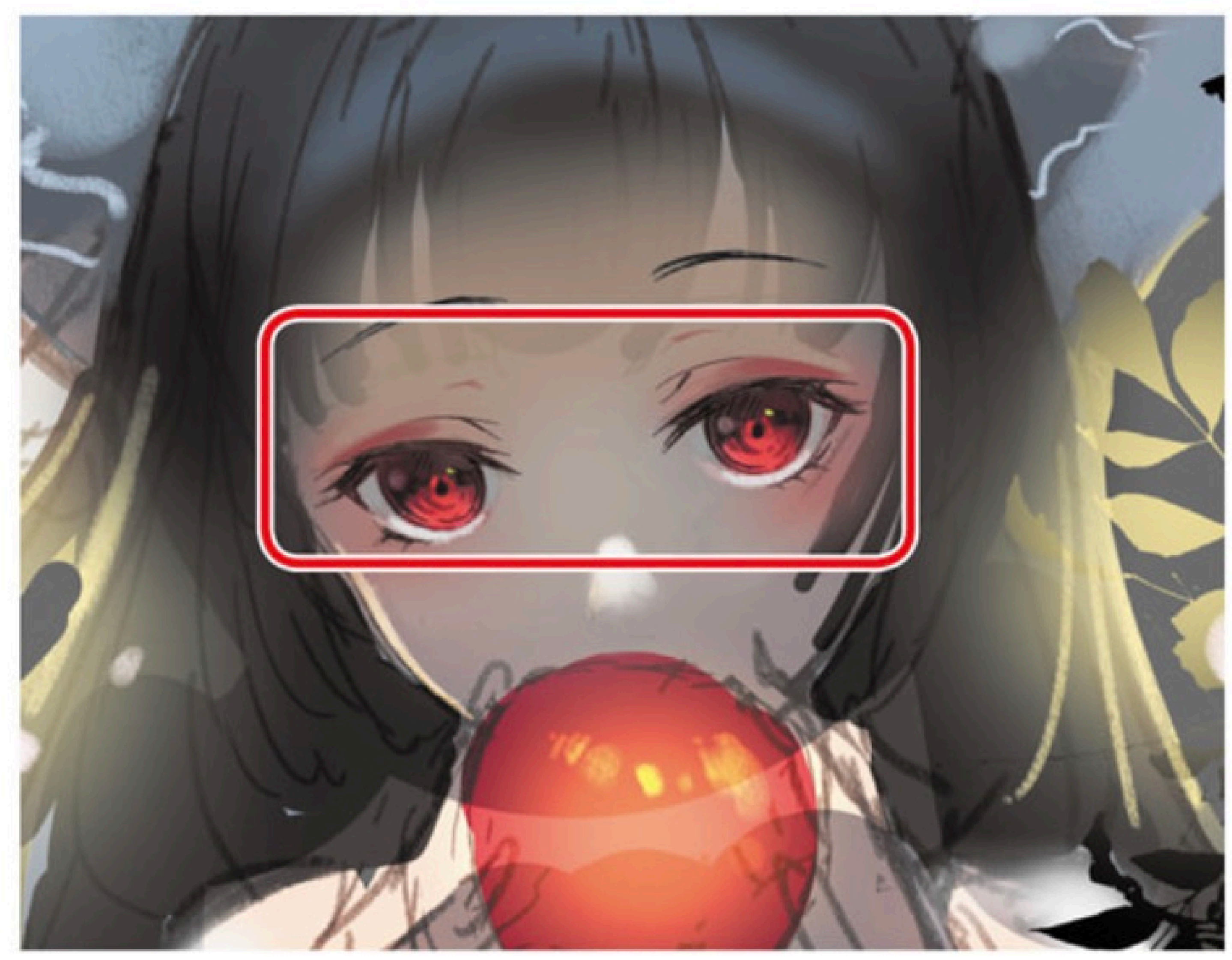


虹彩と白目を塗る

Step 4 ハイライトを描く

瞳右上にハイライトを描き入れます。遊びで入れるハイライトなので、好きな色で構いません。右上にごく小さいサイズで一箇所ずつ入れました。

また、今度は瞳左上に灰色寄りの反射光を描き入れます。こちらはハイライトよりは少し大きめに、しかしハイライトよりは目立たないようにうっすらと入れておきます。

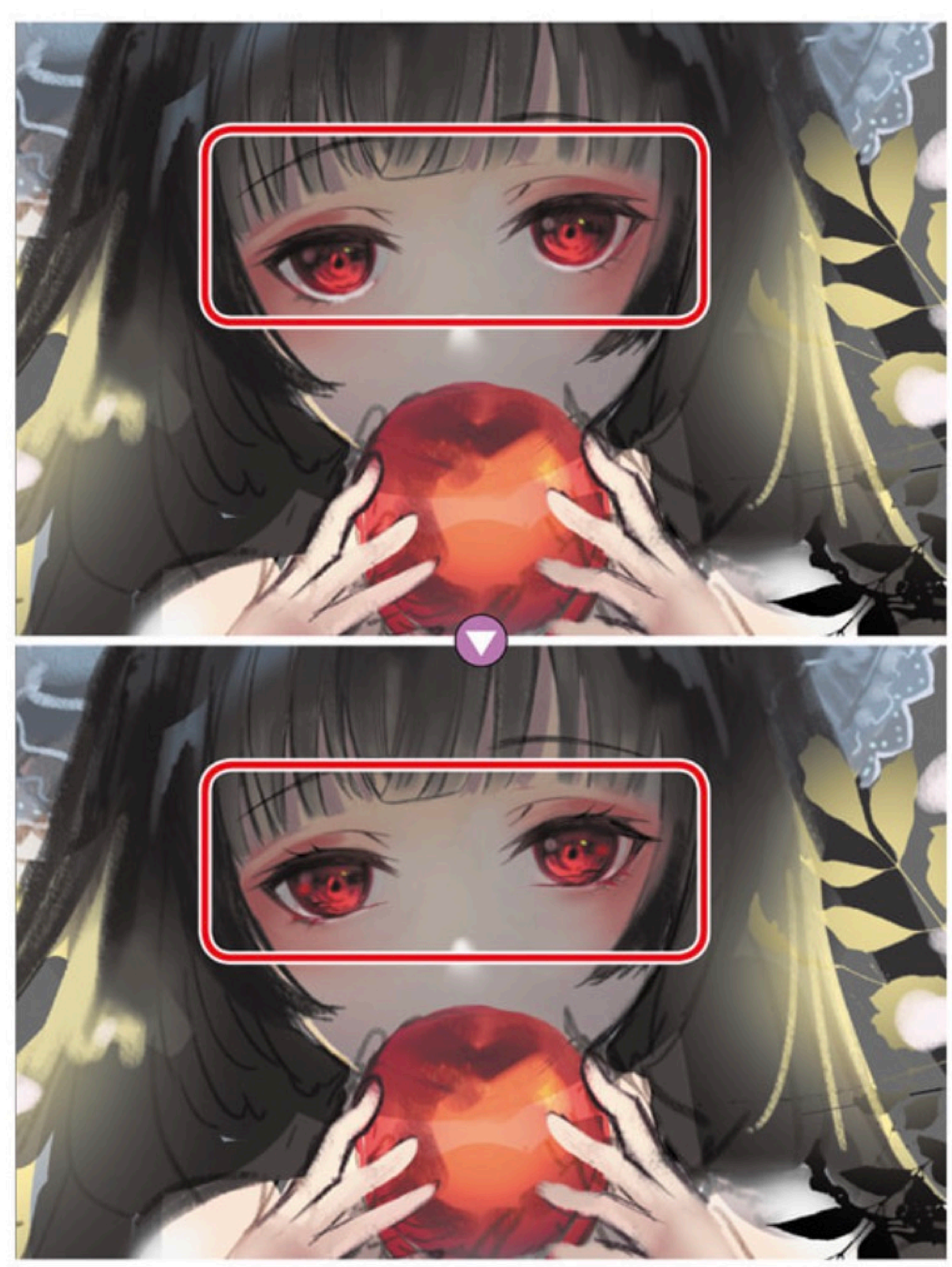


ハイライト、反射光を描き入れる

Step 5 目のバランスを整える

この時点で、顔のバランスが歪んでいたことに気がついたので、目の位置そのものを移動させます。[選択範囲]ツールの中から使いやすいものを使用して、両目をわずかに外側に移動させます。

さらに目の形状を整えます。顔の曲面を意識しつつ、下まぶたに表情をつけるように、暗い茶色で線を修正します。また、まつげも数本描き足して、より眼力を強くします



目の形状を整える

白井秀実

Part 5 髪を塗る

髪は広い色面を持ち、また顔と隣接する箇所でもあります。暗い色で塗っていくので、過度に重たい印象にならないように気を払う必要があります。髪の束感、繊維感、奥行きなどについてもこだわって塗っていきます。

Step 1 前髪を軽くする

ここまで同様、実際にはほかの工程と並行しながら作業を進めています。

まず、色ラフの段階で既に加えていた処理ではありますが[エアブラシ]ツールで前髪にふわっと肌色を吹きかけています。これは、前髪の先の方に肌の透けている感じを表現するための処理です。

一見地味な処理ですが、これをしないと最終的に前髪が重たい印象になりやすいので、イメージを先に掴んでおくためにも、早めに色を加えておくと良いでしょう。



前髪に肌色を入れる

Step 2 髪束を描き込む

目と肌の進行に合わせて、前髪も描き進めます。

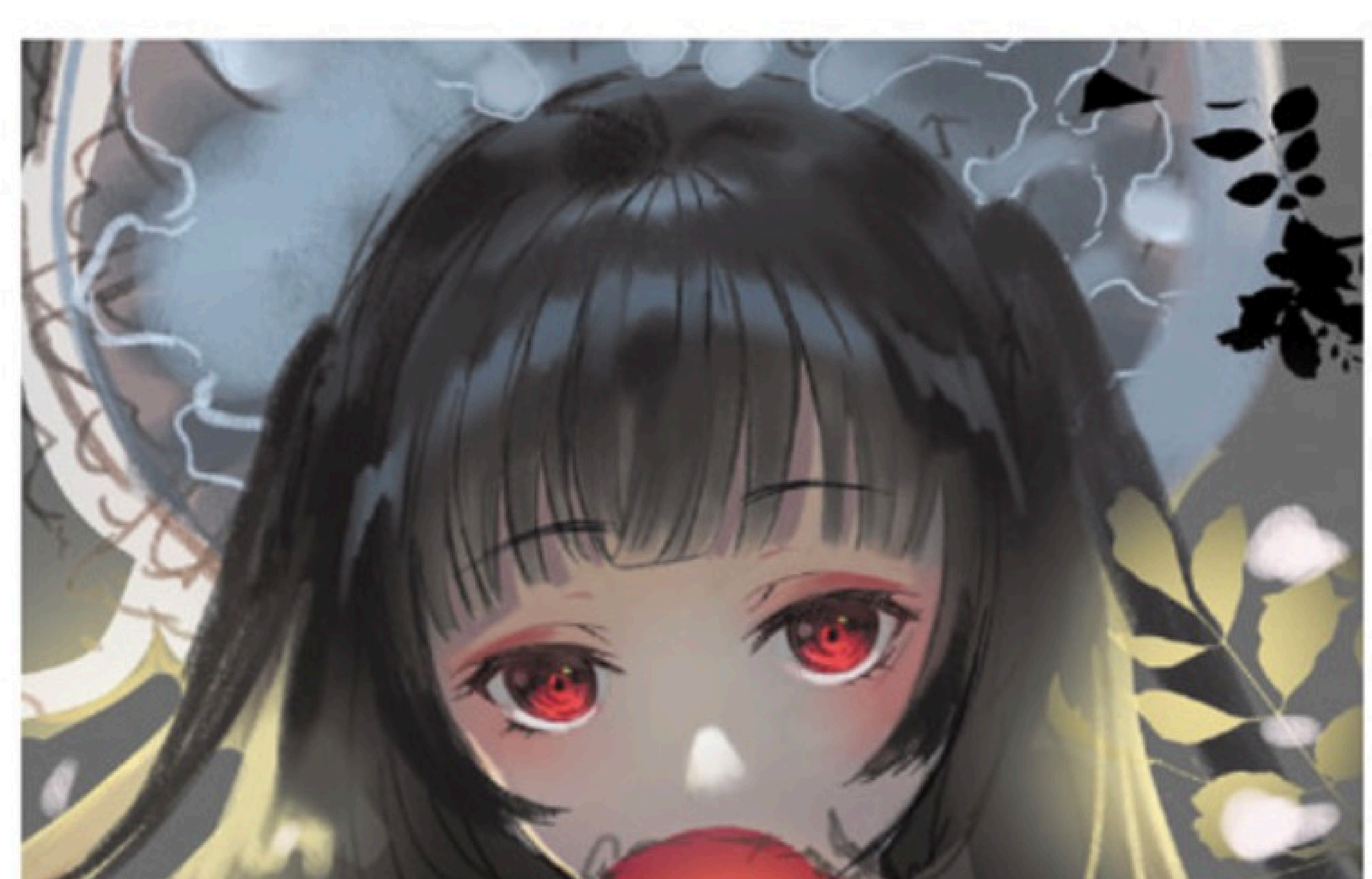
「シャーペン」を使用して、髪の束を描いていきます。暗めの描画色でつむじから毛先へ、下地に置いたハイライトを横断するように描き込みました。



髪束を描く

Step 3 細部を描き起こす

ツインテール部分と姫カット部分を描き起こしていきます。頬を覆う髪の束の形状など、この時点で可能な限り整えておきます。



ツインテールと姫カットを描き起こす

Step 4 頭部の形状を整える

顔の角度と頭部の形状が気になったので、全体的に整えていきます。

現状の上目遣いに見える顔の角度だと、頭頂部〜後頭部の見えている範囲が広く、暗い色面もまた広いため、重たい印象になってしまっています❶。

このため顔の角度を正面へ向ける形で修正、頭頂部の暗い色面が狭くなり、頭部全体のバランスもより自然なものになりました。またその際、目の形状などの修正とあわせて、姫カット部分も整えておきます❷。



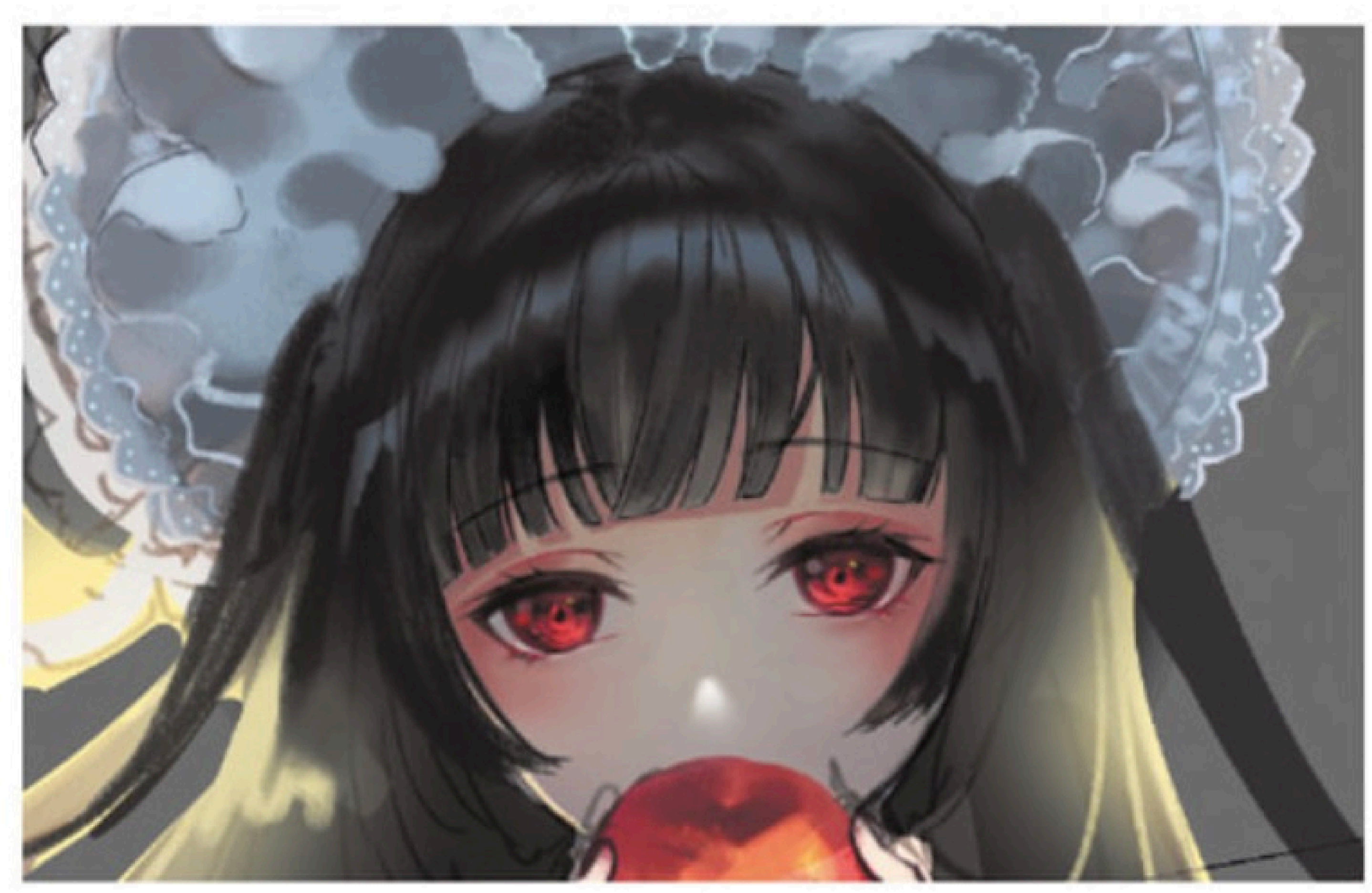
❶ 現状のままだと頭の形が少し気になる



❷ 頭部全体と毛先の形状を整える

Step 5 前髪の色を抑える

塗り進めていくうちに、事前に乗せていた前髪の肌色が明るすぎて、少し浮いているように見えはじめたので、暗い色を乗せて抑えます。この際、完全に塗りつぶして、前髪の軽さを損なってしまわないように、注意して色を入れましょう。



前髪の色を抑える

Step 6 髪全体を整える

[消しゴム]ツールを使用して、はみ出していた明るい色を消し込んでいき、髪全体の形を整えます。

髪の形状がはっきりしてきたら、さらに「シャーペン」を使用して、細かい髪の毛を描き足しましょう。



髪全体の形状を整える

Step 7 遠近感を表現する

空気遠近法の要領で、遠近感を表現していきます。

体の後ろに広がっている髪の毛に、灰色っぽい青を[エアブラシ]ツールで吹きかけます。この際、一時的に作業レイヤーの[透明ピクセルをロック]しておくと良いでしょう。髪の毛だけに色を乗せることができます。青を乗せたらロックを解除するのも忘れないよう気をつけます。

この処理によって、髪の毛に遠近感を加えることができました。



灰みがかった青を乗せる

Step up

一般によくいわれる「遠近法」は、しばしば「線遠近法」という「視点から遠ざかっていくごとに対象を小さく描画する」技法を指します。

一方「空気遠近法」では、「視点から遠ざかっていくごとに、対象の彩度、コントラストを低くする」ことで遠近感を表現します。

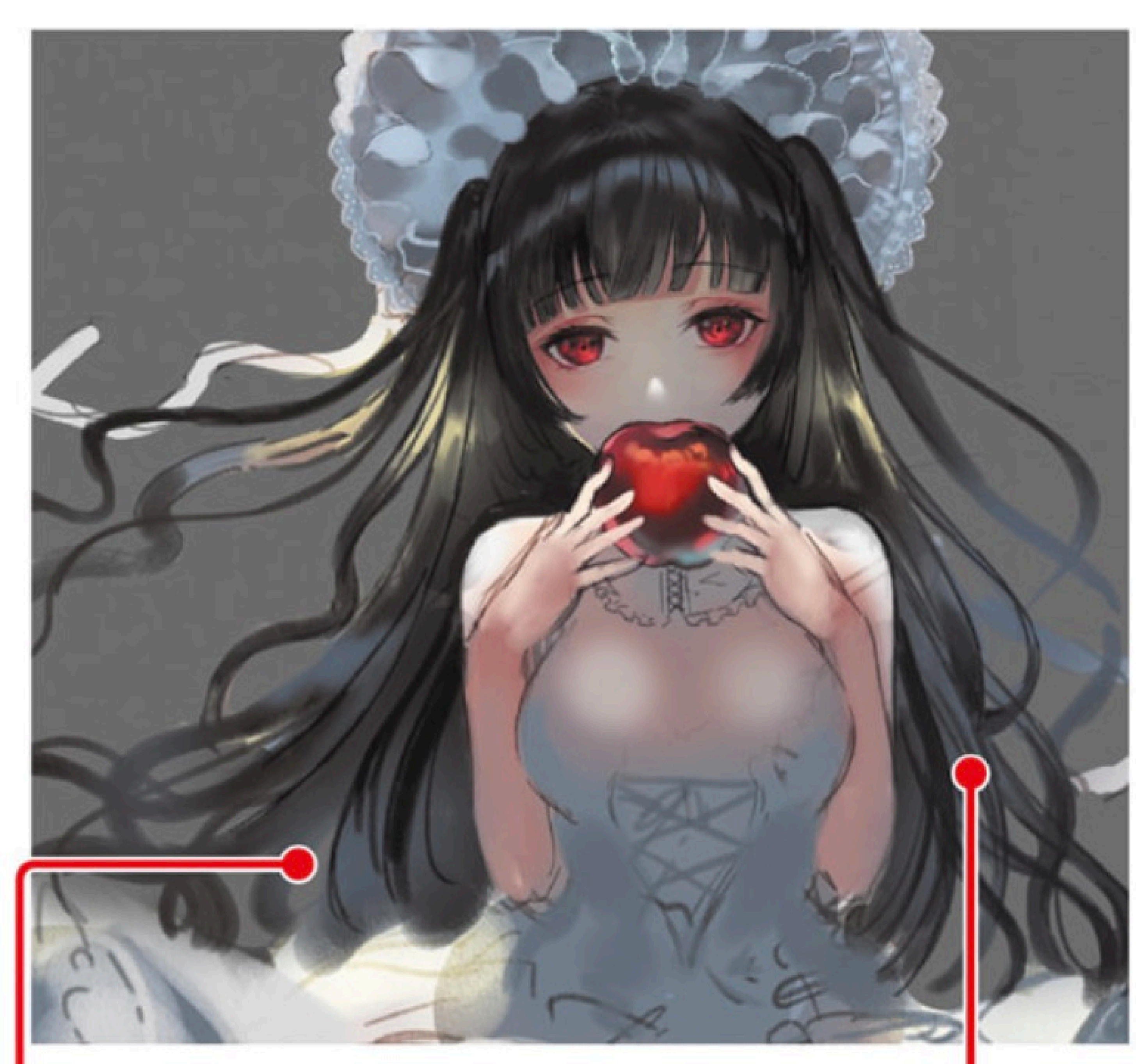
実際に目で見て確認してみましょう。画像には手前、奥、そして中間にそれぞれ岩壁が写っていますが、奥にある岩壁ほど、色が淡くなっていることがわかります。これをイラストに応用することで、画面に奥行きを与えることができるでしょう。



実際に遠くのものを観察してみても良いだろう

Step 8 髪の毛の流れを描く

[エアブラシ]ツールで明るい色を入れた箇所に、今度は暗くはっきりとした色で、髪の毛の流れを描き込んでいきます。この際、やはり明るい色を完全に塗りつぶしてしまわないように注意しましょう。



髪の毛の流れを描き込む

Step 9 髪の毛を仕上げる

周囲の進捗と合わせて、髪の毛を流れをさらに描き込んでいきます❶。やはりここでも空気遠近法の効果が損なわれてしまわないよう、塗りのバランスにはよく気をつけます。

徐々に徐々にアウトラインを整えながら、デティールも描き込んでいきます。頭頂部には明るい色でつむじを表現しました❷。

光源を常に意識し、それによってできるハイライト、反射光、陰影をバランス良く配置して、髪の束感と立体感を強調します❸。

背景が仕上がりはじめ、具体的なシチュエーションが確定してきたら、環境光や、木の葉の影を髪の毛に落とし、色に幅を持たせていきます❹。なお環境光や落ち影についての詳細はPart6（P.168）で解説していますので、ここでは割愛します。


❶ さらに描き込む


❷ つむじを描き込む

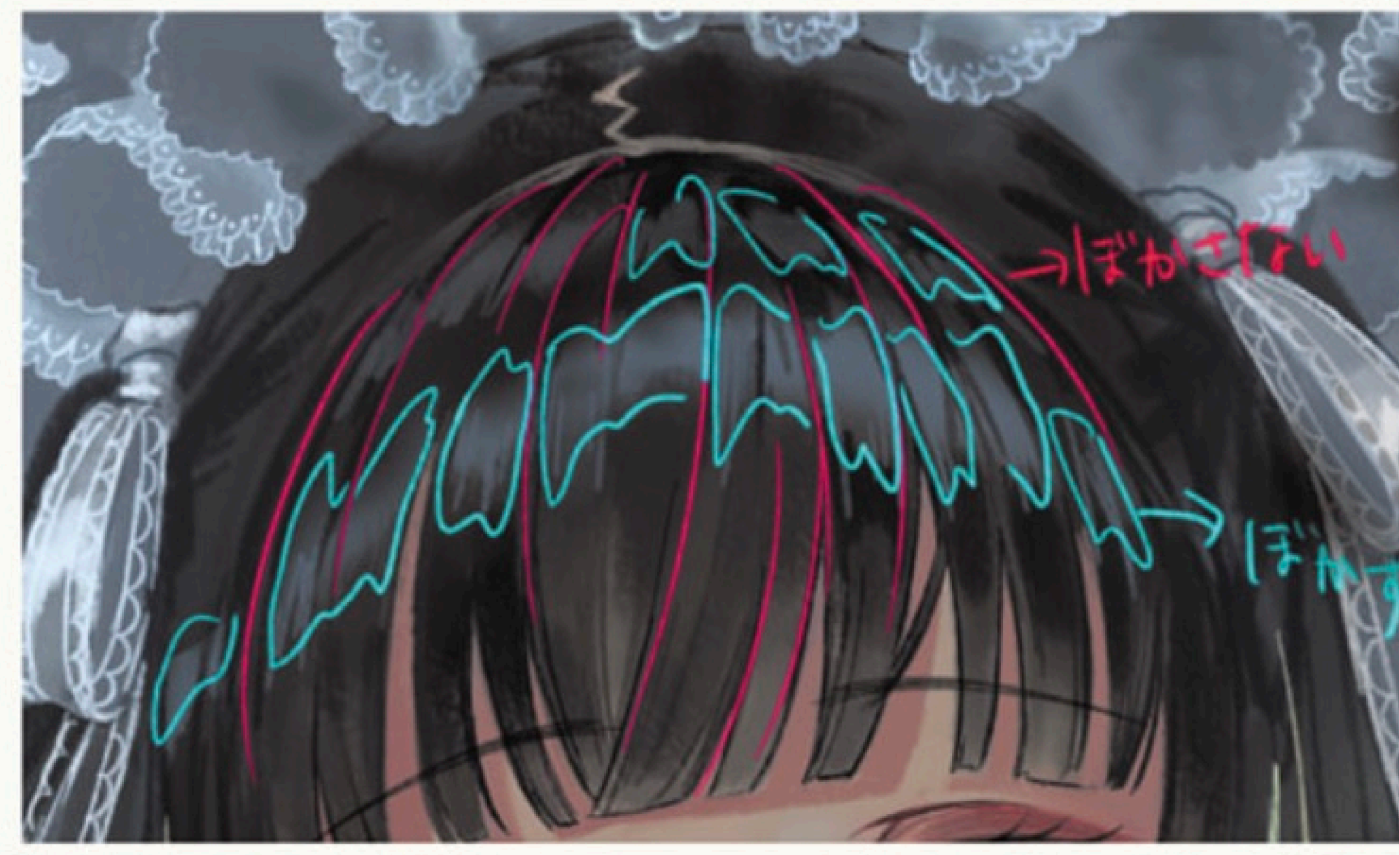

❸ ハイライトや反射光、陰影を加える


❹ 環境光や落ち影を入れる

Step up

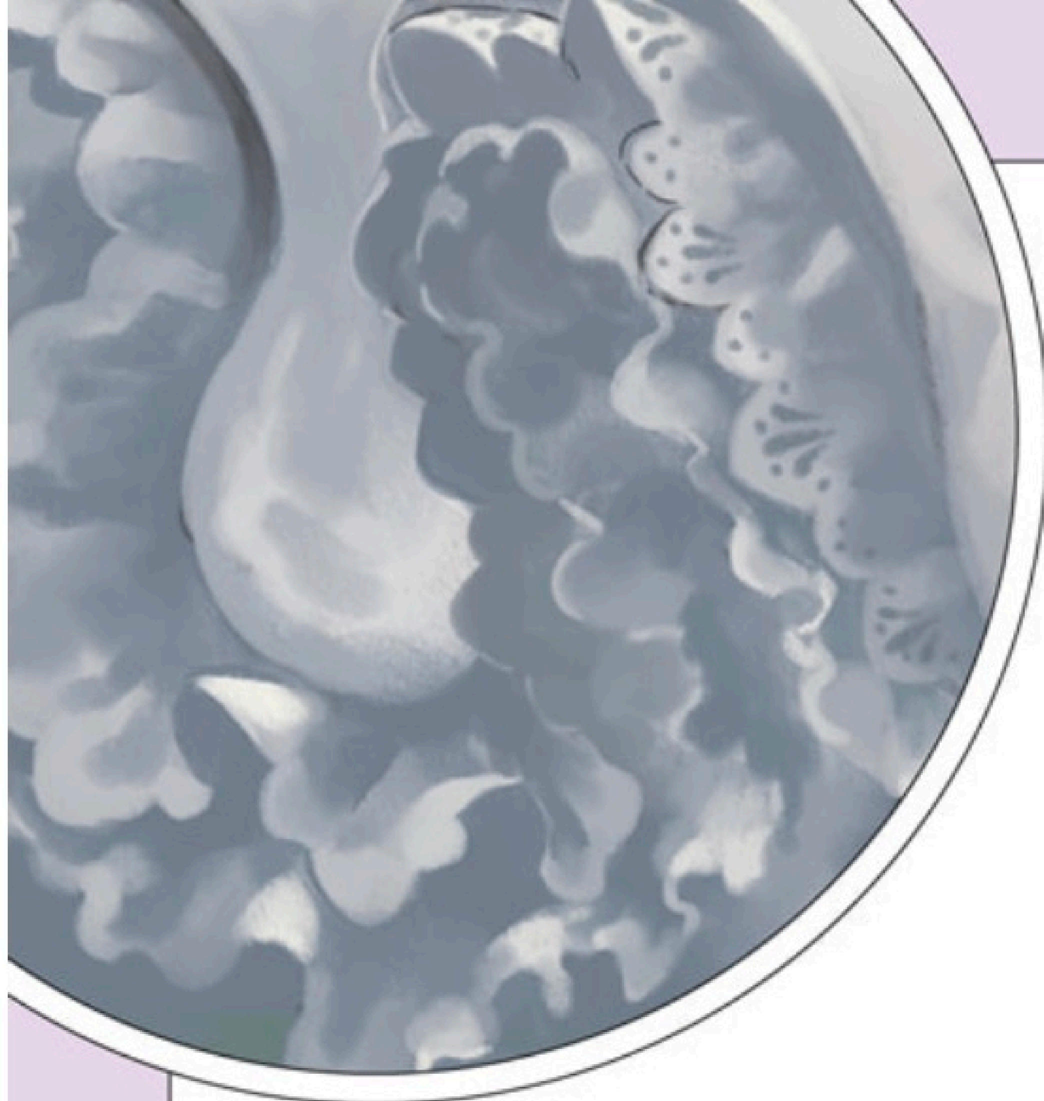
髪は無数の毛が束になって形を作っているので、イラストを描く上でも「束感」や「繊維感」の表現が重要となります。

例えば今回の作品では、毛の流れを描くときは、基本的に［エアブラシ］など、ぼやけたブラシは使用せずに、くっきりとした線で描き込んでいきます。ぼやけた線を使うのは、キューティクル部分だけにとどめておくと良いでしょう。こうすることで、画面全体が曖昧な印象になるのを防ぐことができます。



キューティクル部分だけをぼかす

白井秀実



華やかなフリルを描く

フリルは構造が難しく、手間のかかる装飾ですが、パターンを理解すればある程度作業を効率的に行うことができます。華やかで見栄えのする表現ですので、是非コツを掴んで応用してみてください。

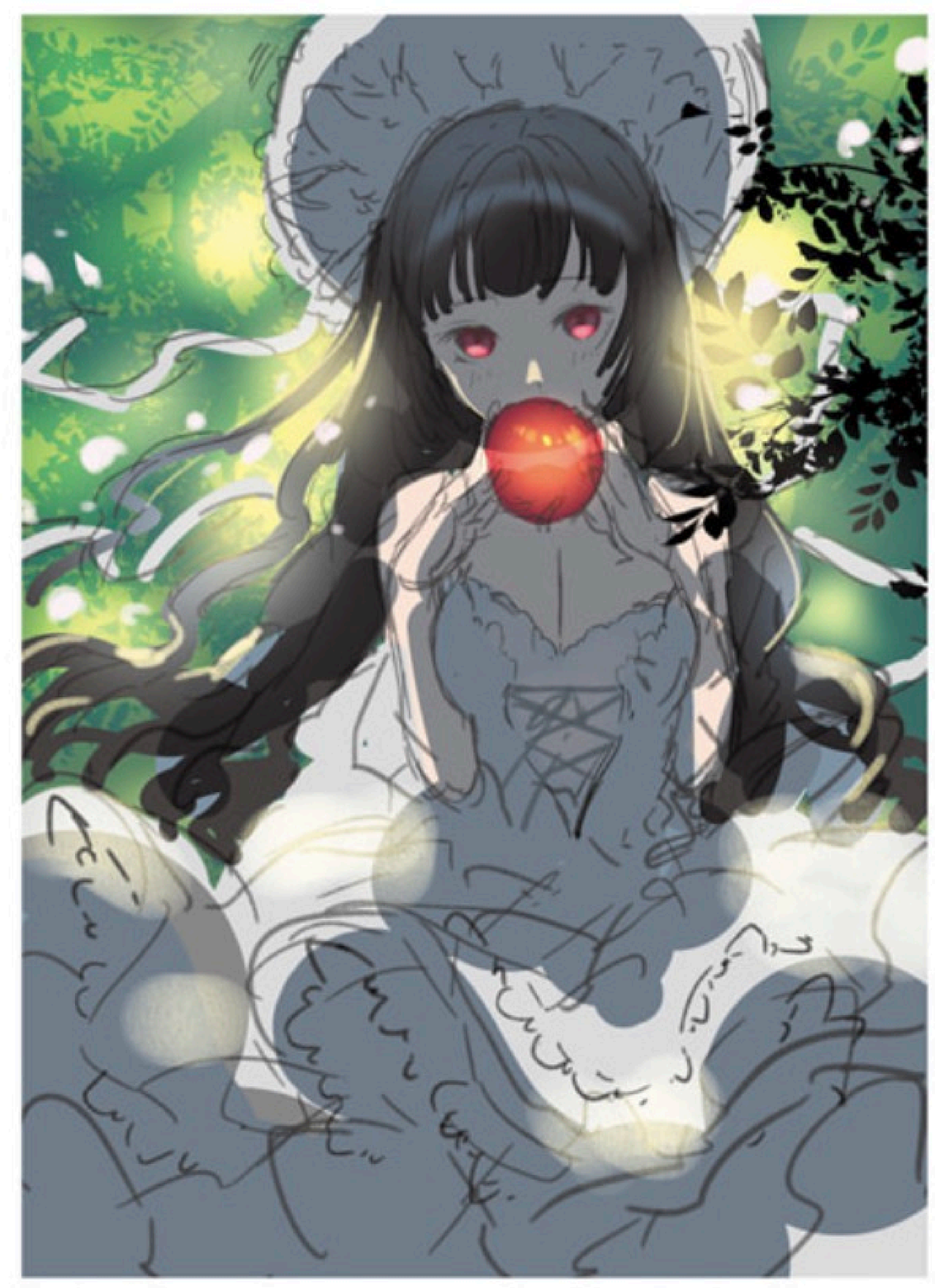
Step 1 服に陰影をつける

まずはラフの段階で、服全体に大まかな陰影をつけていきます❶。この時点では、フリルの細かいシワや、レースの模様などに関しては考えずに塗っていきます。またこの際、イラスト全体を一旦「引いて」見てから、影になる範囲と、光の当たる範囲をはっきり分かるように塗り分けます。図では、影になる範囲を赤い線で、光の当たる範囲を青い線で囲って示しています❷。

続いて、光が当たっている範囲と、影になる範囲の境目あたりに色味を足していきます。使用しているブラシモードを[オーバーレイ]にして、黄色で塗りました❸。

さらに[スポイト]ツールでラフの色を拾いながら、「シャーペン」(ブラシモードは[通常])を使って、少し細かく陰影をつけていきます。

> *Memo* 細部を塗っていくときはどうしても拡大して作業する必要がありますが、時折縮小して全体を見渡し、バランスを確認しておくよう意識しましょう。



❶ 大まかに陰影をつける



❷ 暗い箇所は赤い線、明るい箇所は青い線



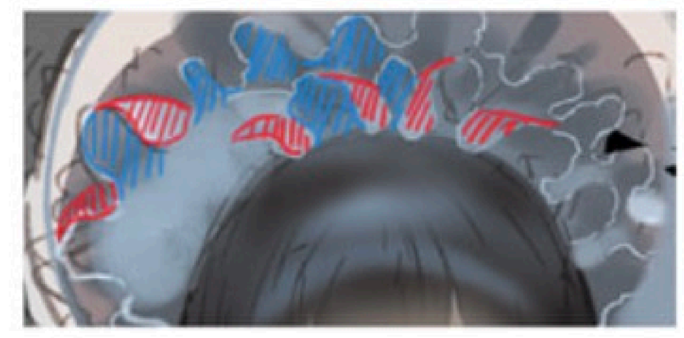
❸ 影に黄色みを足し、少しムラを出す

Step 2 面の明暗を意識する

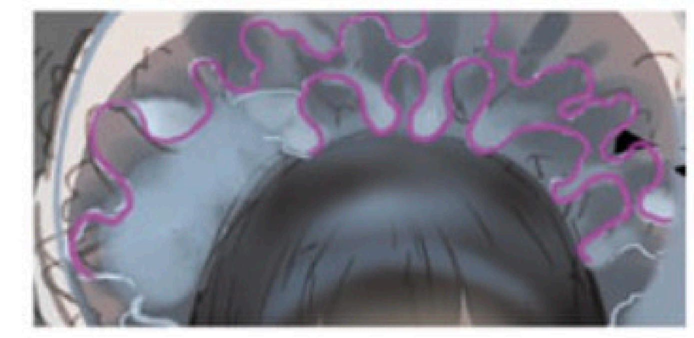
ここからは、フリルを塗っていきます。まずボンネット部分について説明します。

フリルを塗る際は、立体をしっかり意識しておきます。まずは上を向いている面を明るく、下を向いている面を暗く塗り分けていきます。図では上を向いている面を赤で、下を向いている面を青で示しました❶。

上記の考え方に基づいて、ある程度明暗を塗り分けたら、次はフリルの前を向いている面（輪郭線）を描き込んでいきます。描画色は先ほど塗り分けた明るい面と同じ色で構いません。細いブラシサイズで波打たせるように描き込んでいきます。図では一旦、描き込んだ線を紫色でも示しておきました❷❸。



❶ 赤は明色、青は暗色



❷ 輪郭は明色



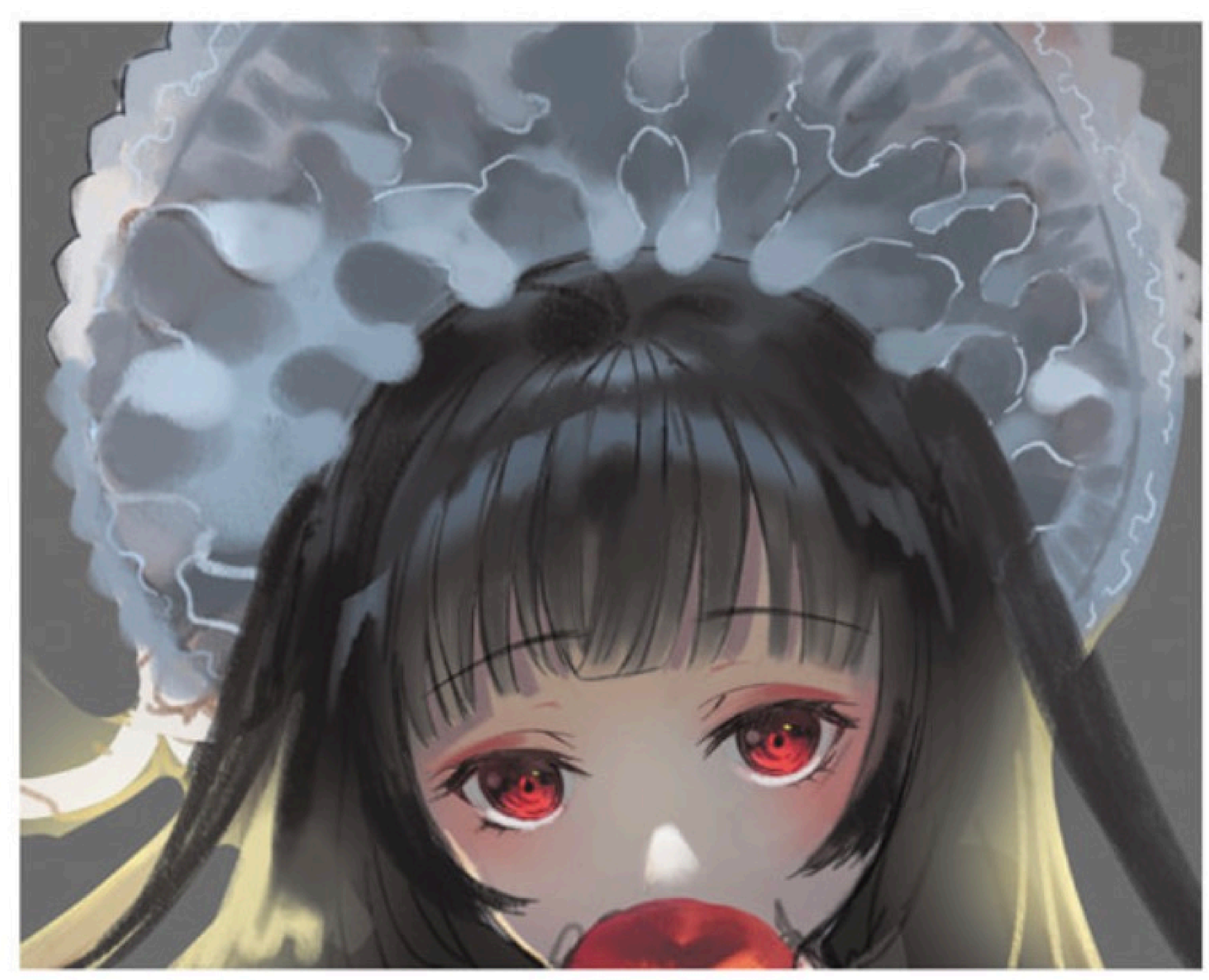
❸ 立体を意識し塗り分ける

Step 3 ボンネットの外側を描く

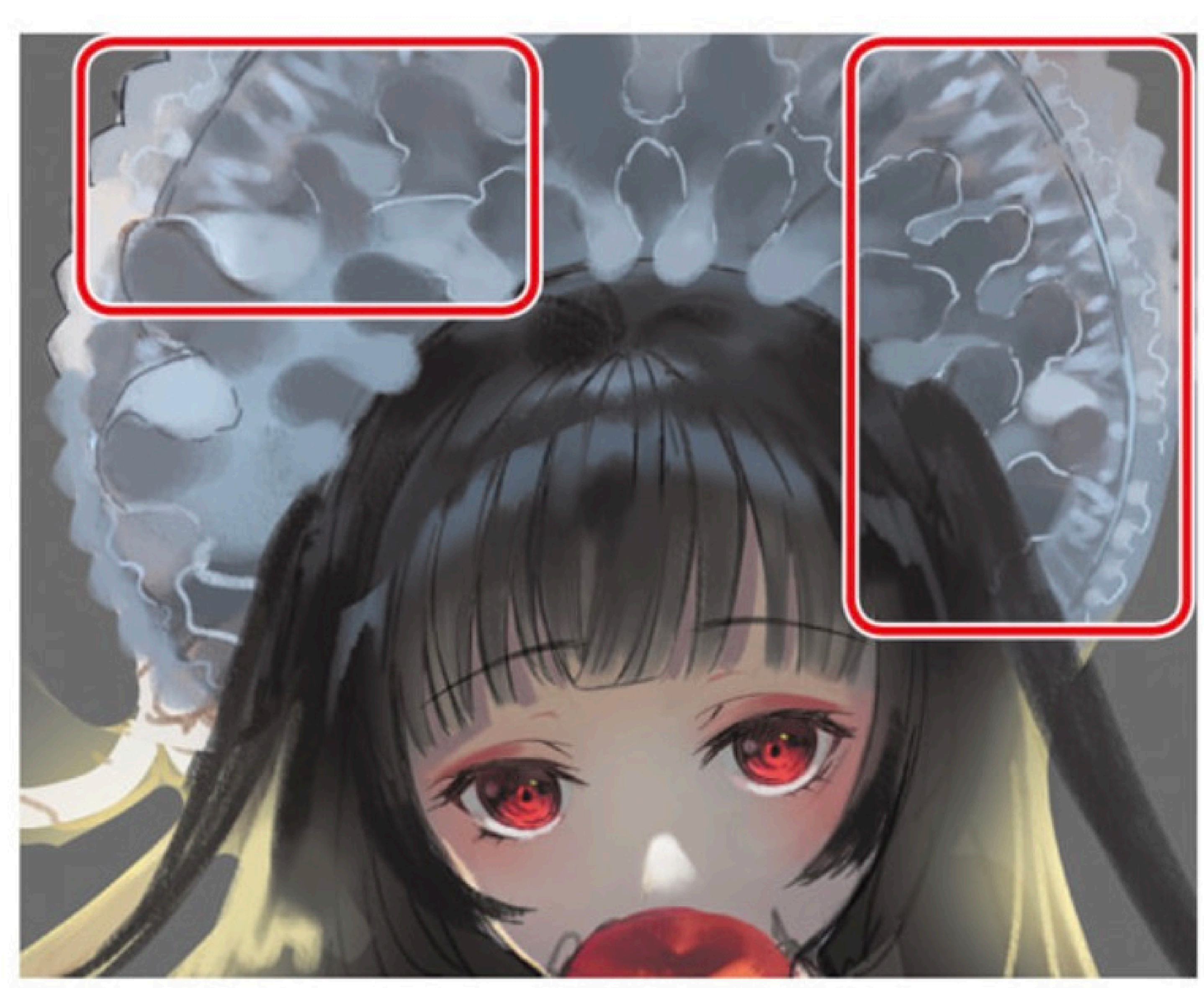
ボンネットをより詳細に塗っていきます。

Step2で大まかに明暗をつけたら、ボンネットの形を整え、ボンネットの端にもフリルの輪郭線を描き入れます。また、ツバ部分に三角形を連ねるように描き足していきます❶。

また、明るい色でシワの出っ張った部分を描き込みます❷。周囲の色とのコントラストで、シワの質感も豊かなものになります。



❶ フリルと三角形を描き足す



❷ 明るい色でシワを表現する

白井秀実

Step 4 ボンネットを描き進める

周囲の進捗と合わせて、さらにボンネットに描き込んでいきます。

ボンネットのツバの三角形を明るい色で縁取っていき、輪郭をはっきりとさせます。さらに、細かいドットもツバに添えるように打って、ディティールを描き足していきます❶。

また、手前のフリルから、少しずつ輪郭線を波打たせていき、こちらもより実物らしくデティールを詰めていきます❷。



❶ ツバを縁取り、ドットを打つ



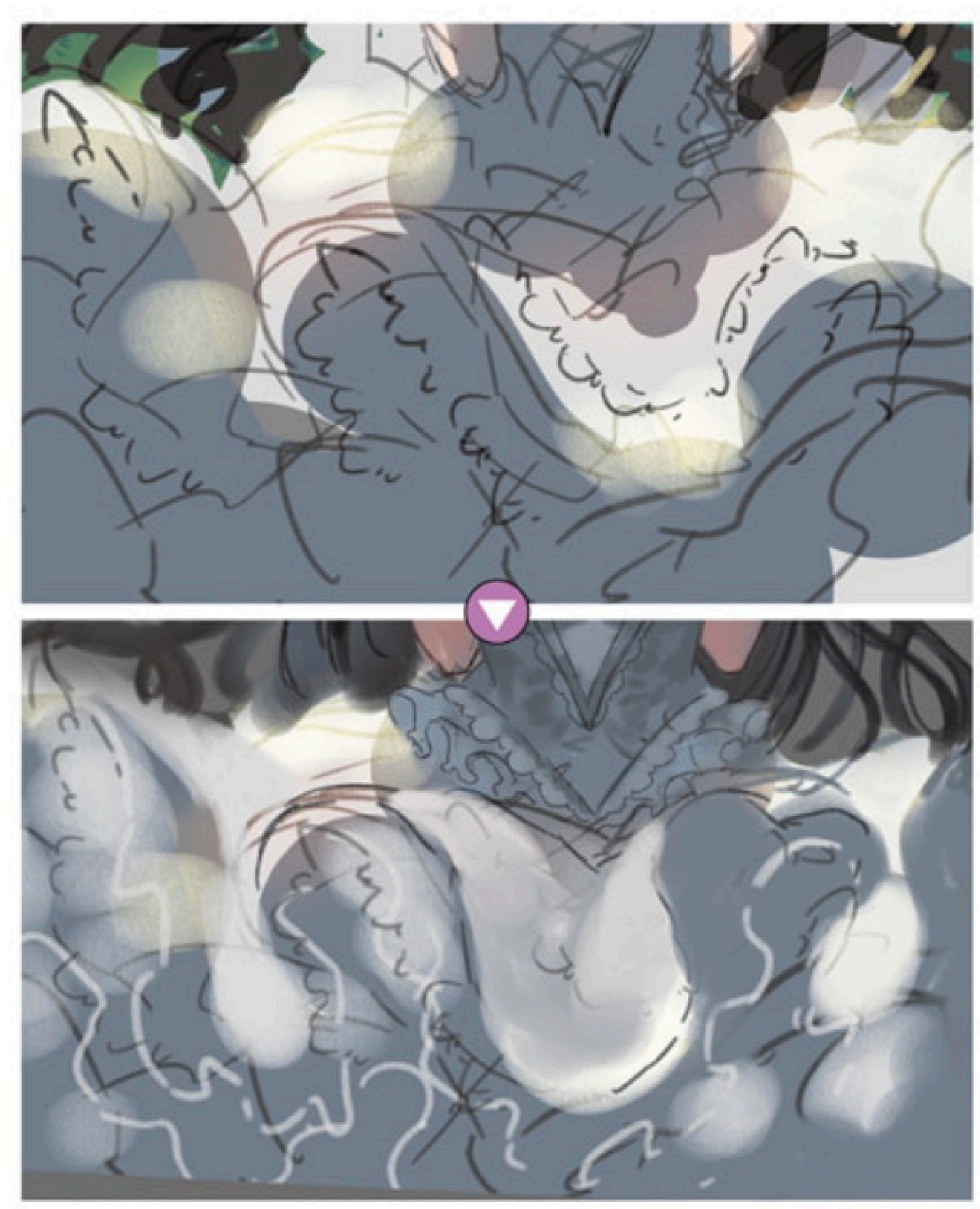
❷ フリルの輪郭を波打たせる

Step 5 スカートのアタリを取る

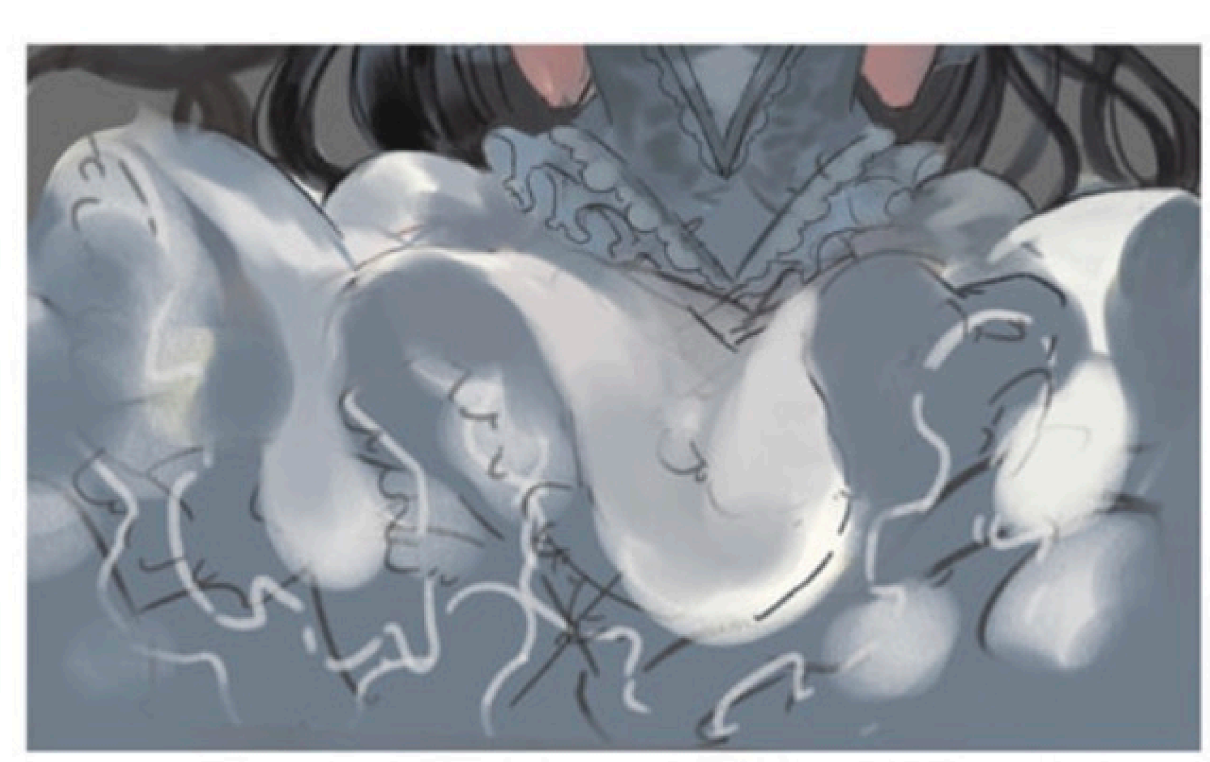
スカートも少しずつ描きはじめていきます。

まずは周囲の線画と合わせて、スカート全体の形状を整えます。この際、やはり暗色と明色を配置して、構造を徐々にはっきりさせていきます。またこの時点で、スカートの下に、明るい線でフリルのアタリを取っておきます❶。

さらに[消しゴム]ツールなども使いながら、スカート全体のシルエットを修正します❷。スカートの大まかな形状はここで確定させておいて、以降はフリル部分をより詳しく描き込んでいきます。



❶ スカートの形状を整え、フリルのアタリを取る



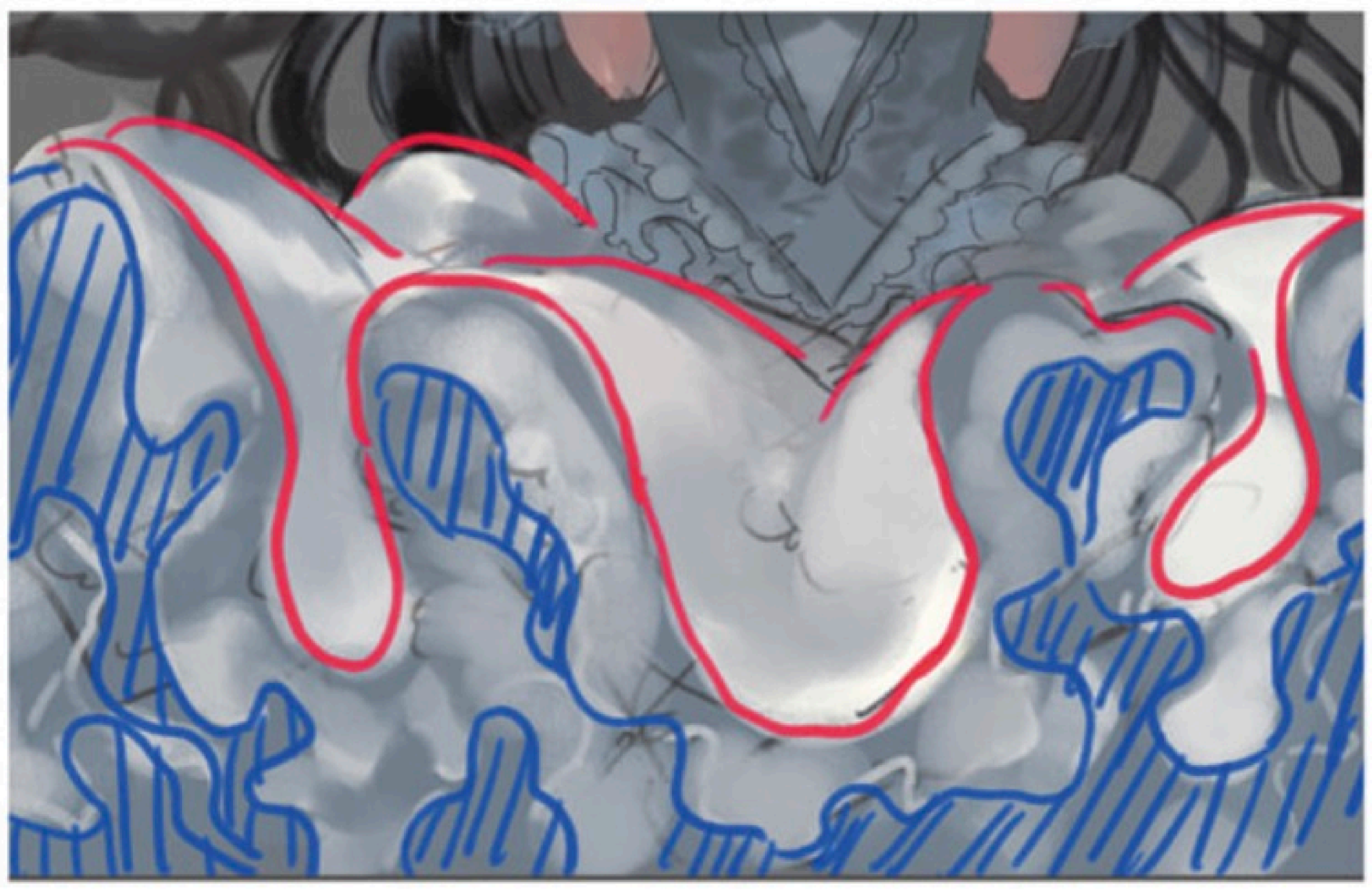
❷ スカートのシルエットを確定する

Step 6 スカートの構造を把握する

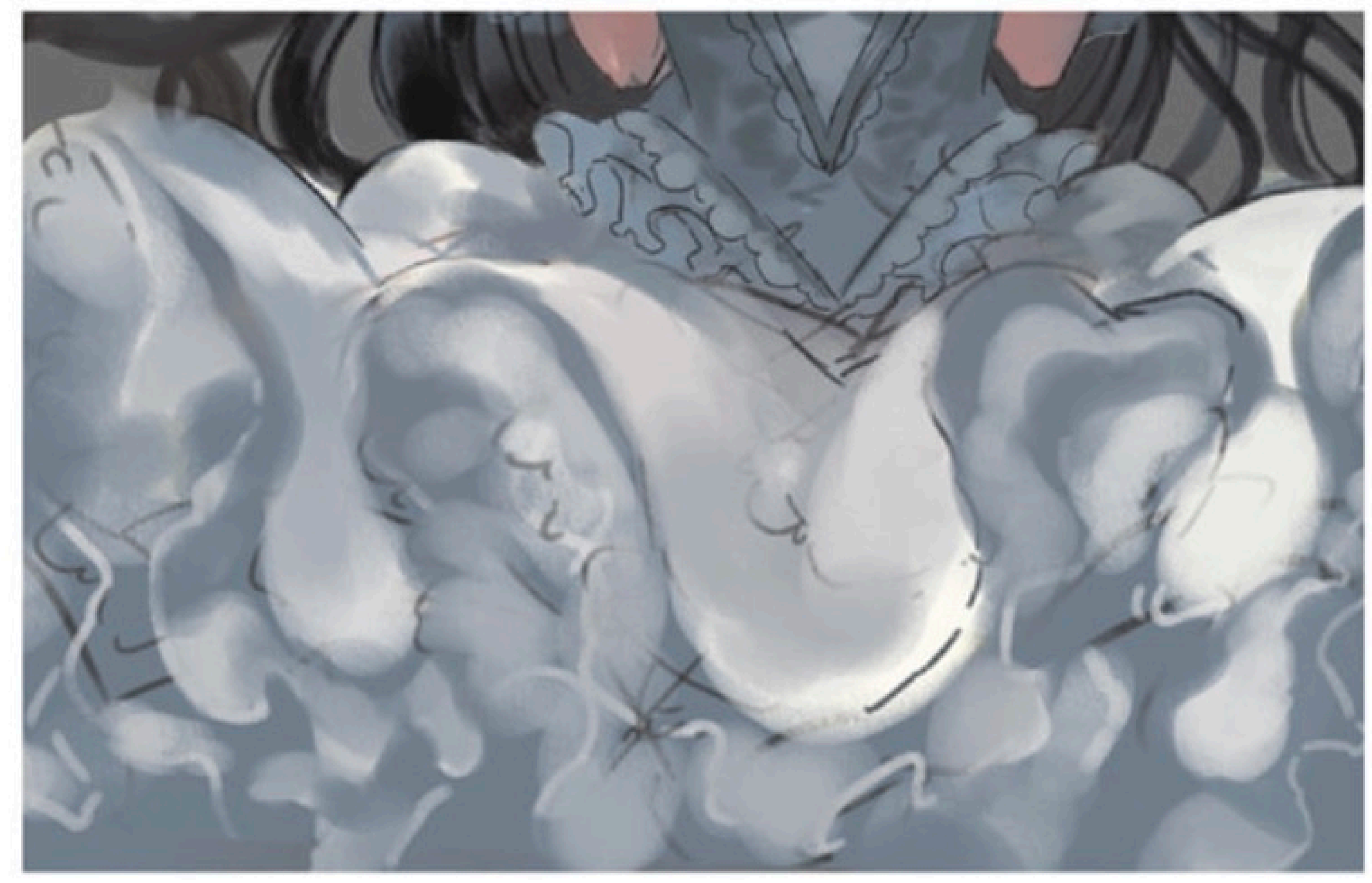
ここでボンネット同様、スカートとその下のフリルの構造を把握しておきます。

フリルが上を向いている面と、下を向いている面を意識しましょう。上を向いている面は明るく、下を向いている面は暗く描画します。図では、上を向いている面を青い線で、下を向いている面を赤い線で囲って示しています❶。

上記の考え方に基づいて、実際に少し影を描き込んでいきます❷。



❶ 赤は明色、青は暗色



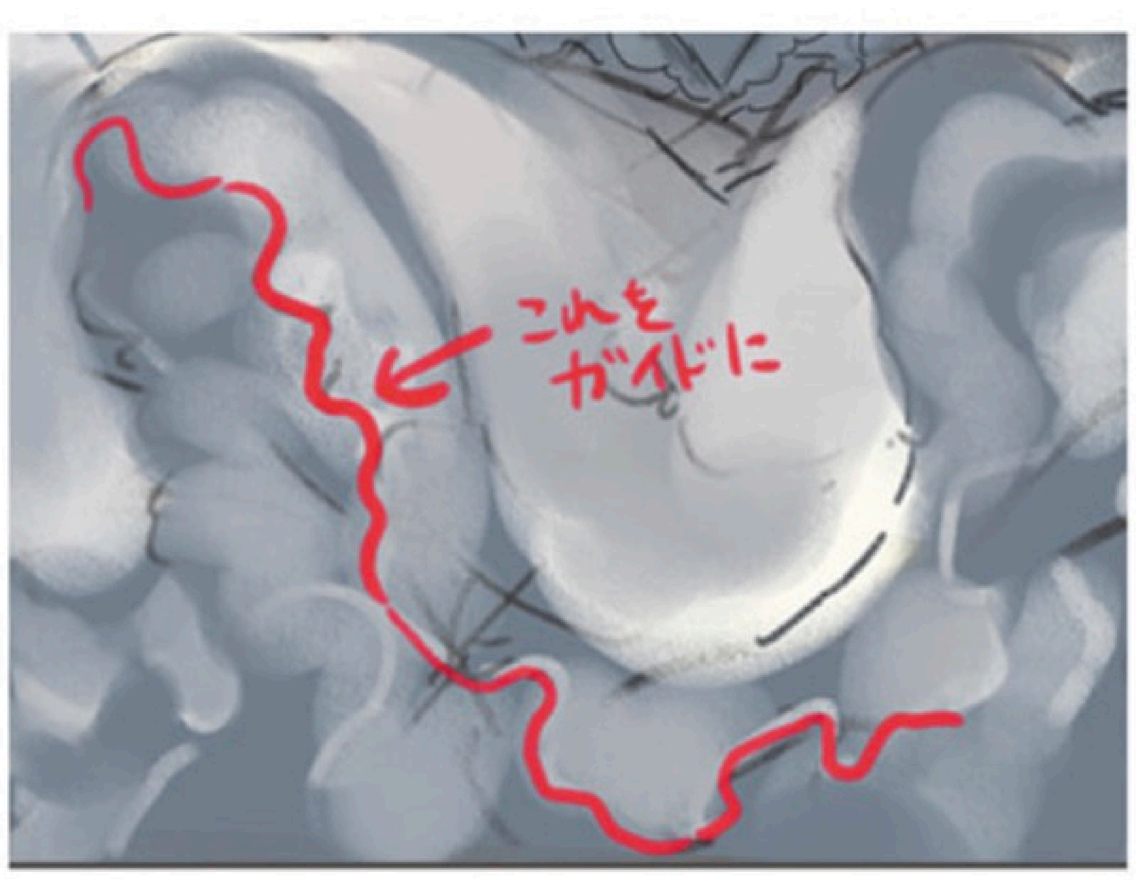
❷ 構造を把握できたら塗り進める

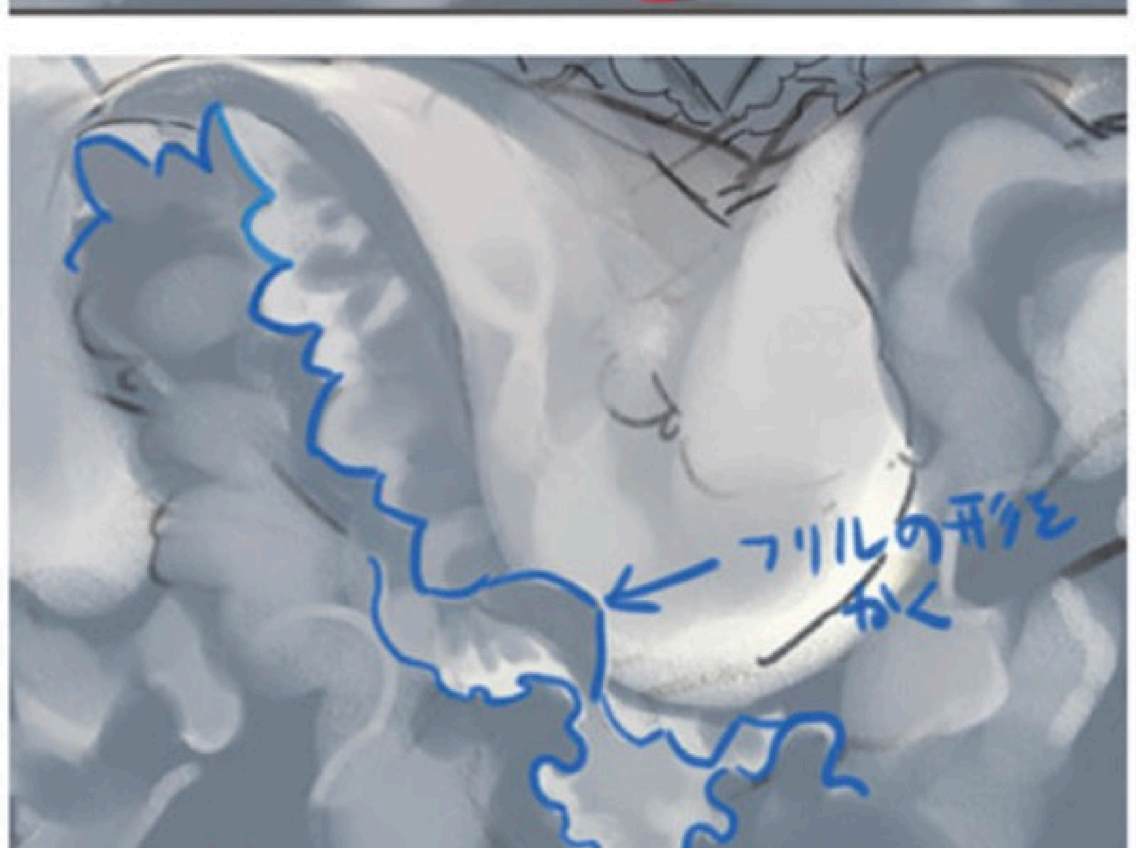
Step 7 スカートのフリルを描く

大まかな陰影がついたところで、徐々に細かい所を描きこんでいきます。

スカート全体、フリル全体にはざっくりと影がついていますが、個々のフリルのシワはまだまだ描けていないので、ここから進めていきます。

[スポイト]ツールで色を拾いながら、フリル自体の形とシワを描きます。この際、ここまでで塗った陰影そのものをガイドとして、少しずつフリルの形を作っていきます。







フリルの形を描き込む

Step 8 より詳細に描き込む

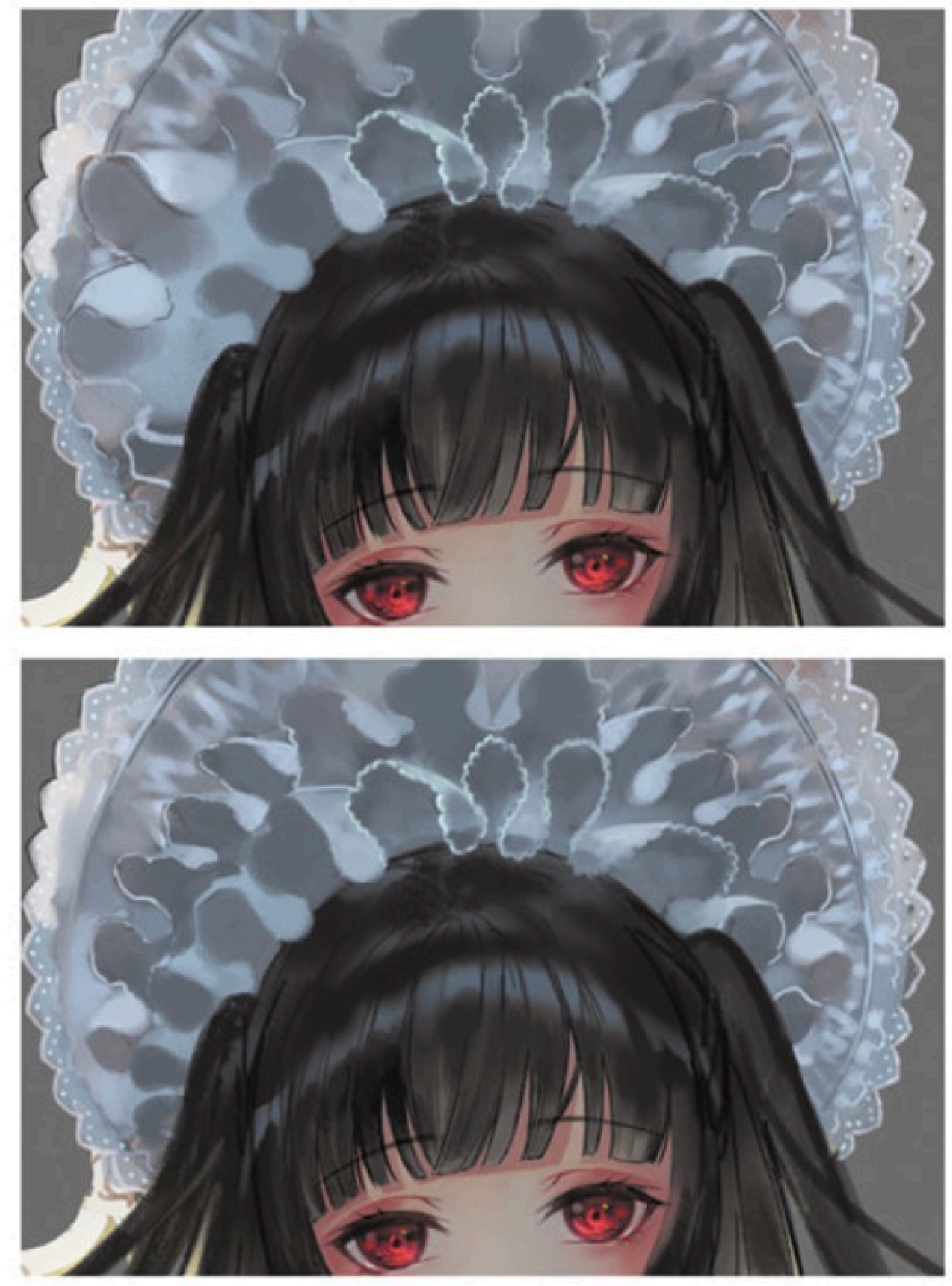
ボンネット、スカートとも、ここまでの作業を繰り返して、形を整えて、また詳細に描き込んでいきます。

細かく形を整えていくときも「上の面は明るく」「下の面は暗く」を守っていれば、イラスト全体の整合性も保つことができるでしょう。

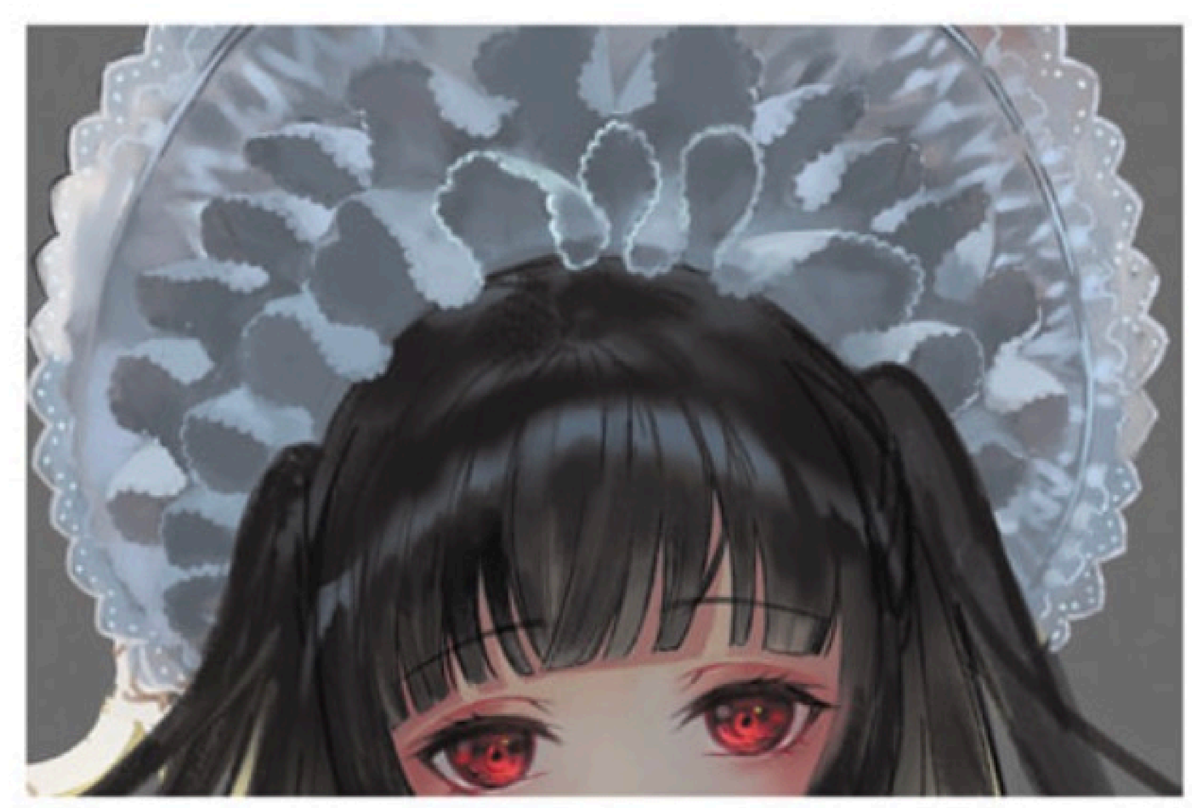
まず、ボンネットについては、上段のフリルの大きさを揃えました❶。

そしてすべてのフリルの輪郭を、波打たせるように細かく描き込んでいきます❷。

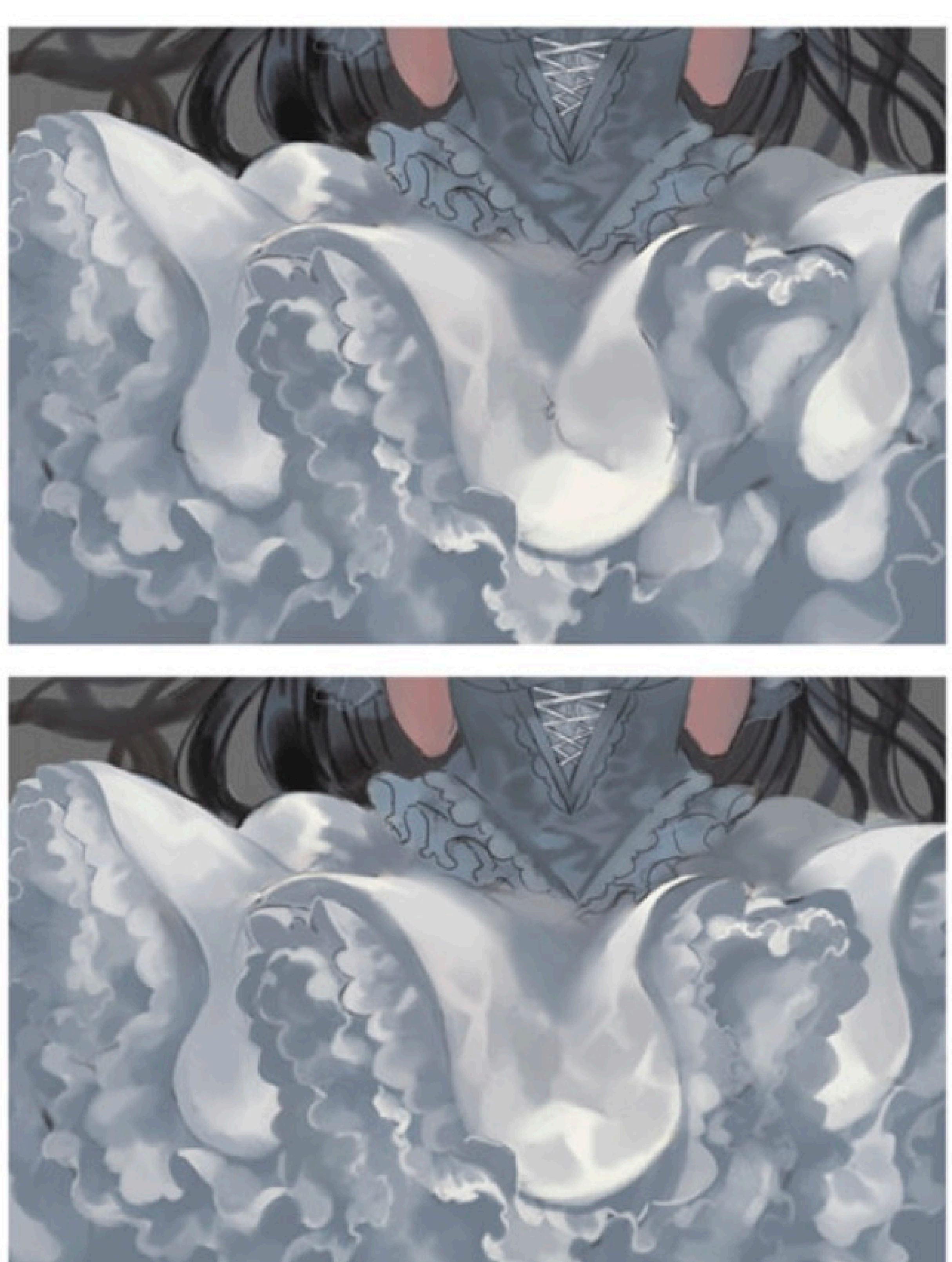
スカートは、まずそれ自体の形がまだ曖昧だったので、もう少し整えました。また、パニエとフリルの重層構造がわかるように、明暗をよりはっきりと描き込んでいきます❸。



❶ フリルの大きさを揃える



❷ フリルの輪郭を描き込む



❸ 全体を明暗を整える



ここまでの進捗

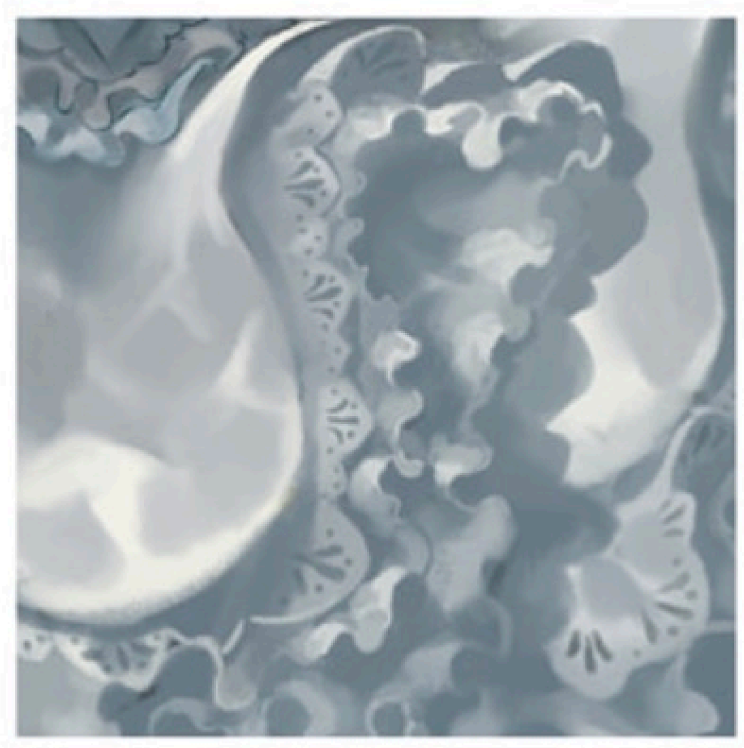
Step 9 模様を描き込み仕上げる

腰の部分のフリルを一段描き足します❶。

そして最後に、スカート部分のパニエの一番上のフリルに、模様を書き込めば完成です❷。模様を最後に描くのは、描いては消し、描いては消しを繰り返しながら進行していくため、模様を途中で描き込んでも、後で描き直す羽目になるからです。最終的なフリルの形が決まってから模様を描き込むと良いでしょう。また今回は模様として、フルール・ド・リス（百合の紋章）をモチーフに使用しました。



❶ フリルを描き足す



❷ 模様を描き足す



周囲の進捗に合わせ、最終的な仕上げの前にここまでの作業を終える

Step up

フリルの凸凹を描くときに、大きさと形をランダムにすると、動きのあるやわらかい印象のフリルにすることができます❶。

逆に大きさと形を同じにすると動きのない硬めの印象のフリルになります❷。

布の厚みや質感で、やわらかいフリルになるか、硬いフリルになるかが決まります。

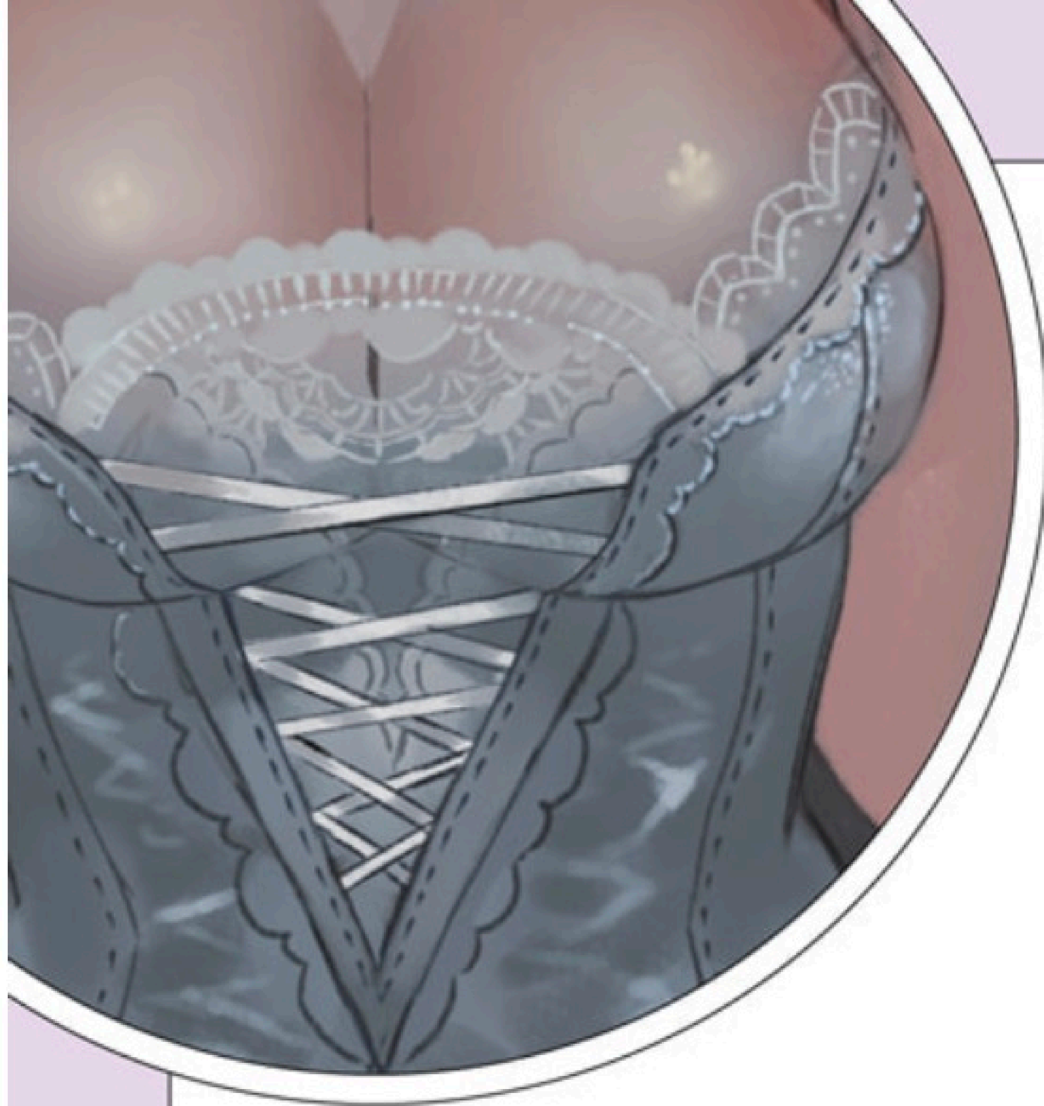
このイラストでは、薄手のやわらかい布を使用しているので、やわらかい印象になるよう、フリルの形をランダムにしました。



❶ 形と大きさがランダムなフリル



❷ 形と大きさが同じフリル



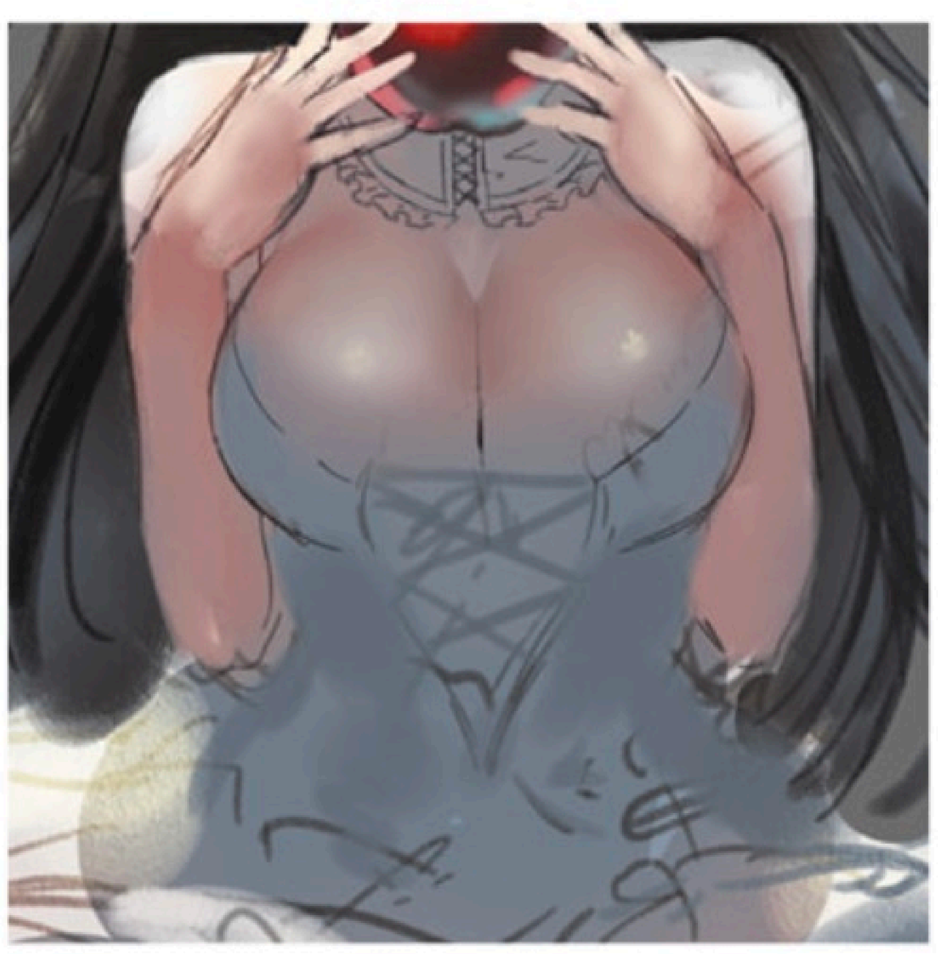
レースの透明感を表現する

フリル同様、レースも一見複雑な装飾です。しかしレースにも、やはり説得力を持たせるためのコツがあります。きめ細かさがモノをいう部分でもあるので、細部まで手を抜かずに描き込んでいきます。

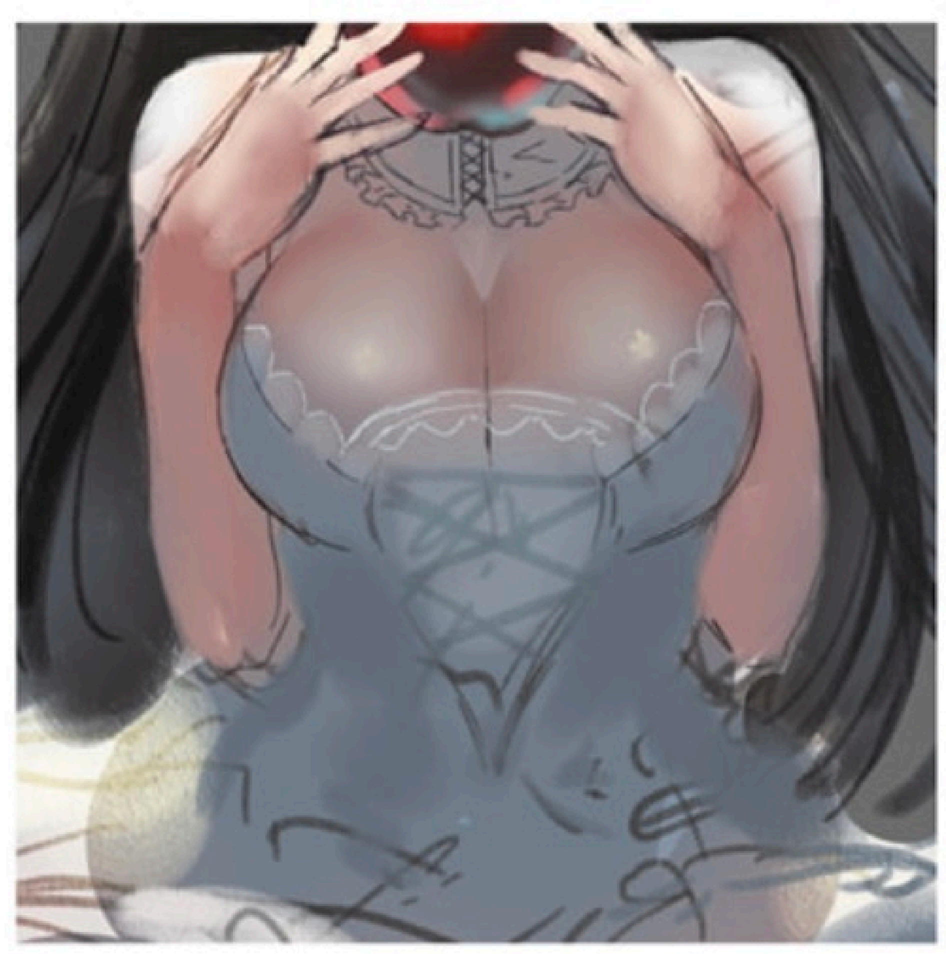
Step 1 胸元のレースの形を作る

これまで通り、「シャーペン」を使用して、ラフの上から、胸元のレース部分の大まかな形を描画します。この際、弱い筆圧を描くことで、下の肌の色を少し透かすことができます。

私のやり方では、基本的に「シャーペン」一本で描いていく都合上、塗りが平坦にならないように、筆圧で線の強弱、色味の強弱をつけながら描画します。



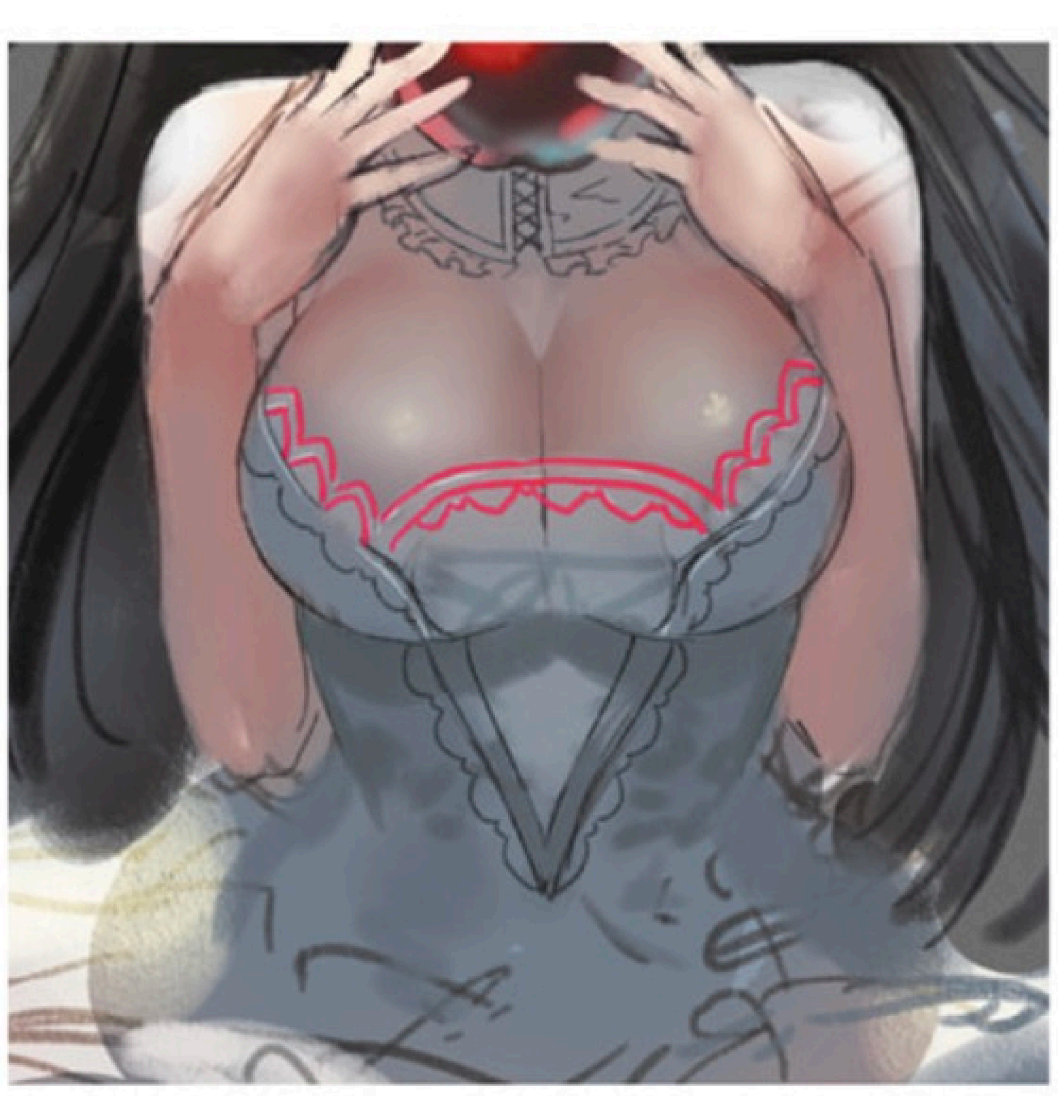
ラフの上に色を乗せる



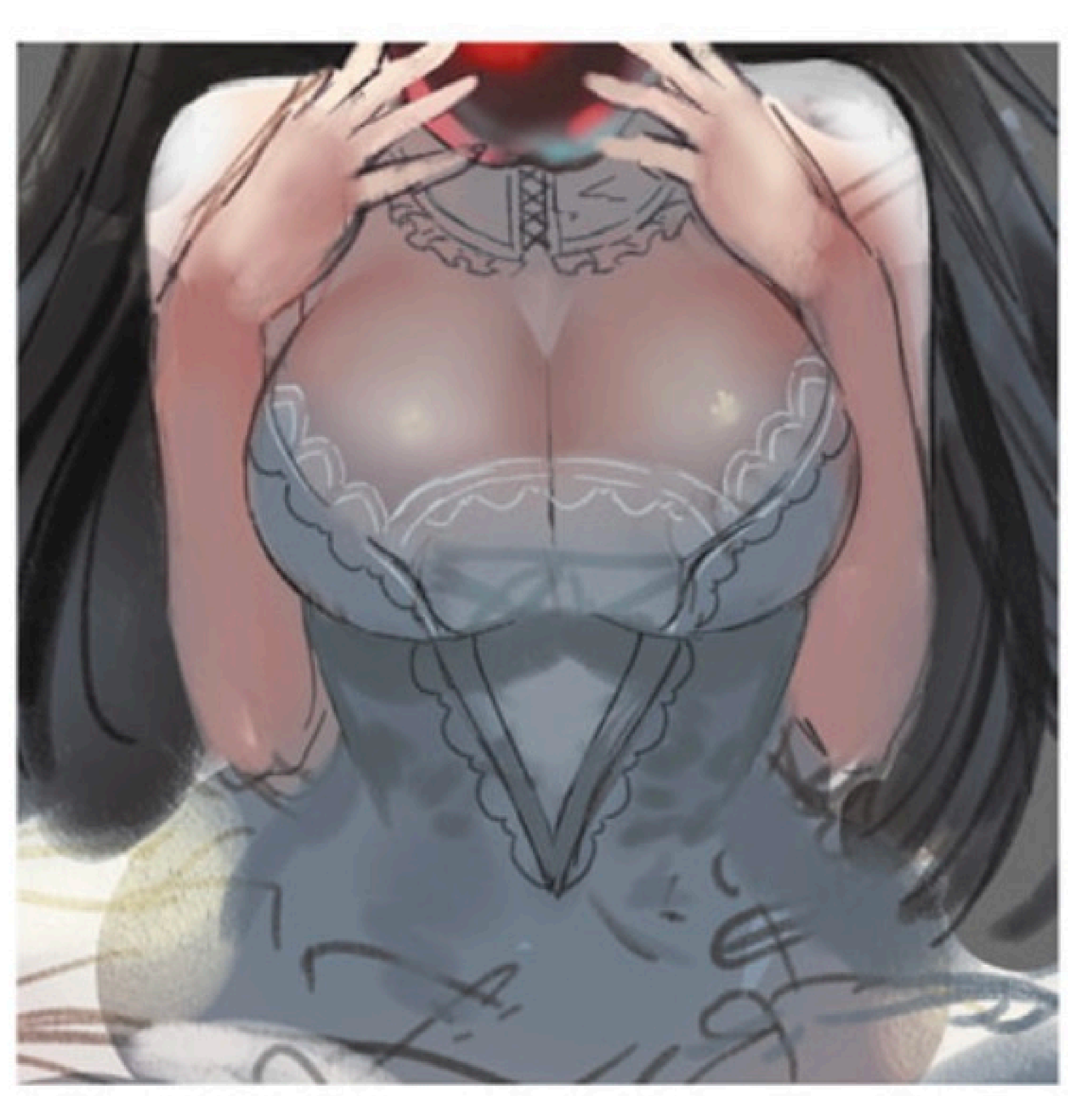
薄くレースの形を描く

Step 2 レースに白線を引く

今度は、肌色が透けない濃く白い線を、レースの上に引いていきます。Step1で描いたレースの形をフチ取るように線を引きます。また、その内側にもう一回り小さく同じ形を描いていきます。



この図では赤く強調している



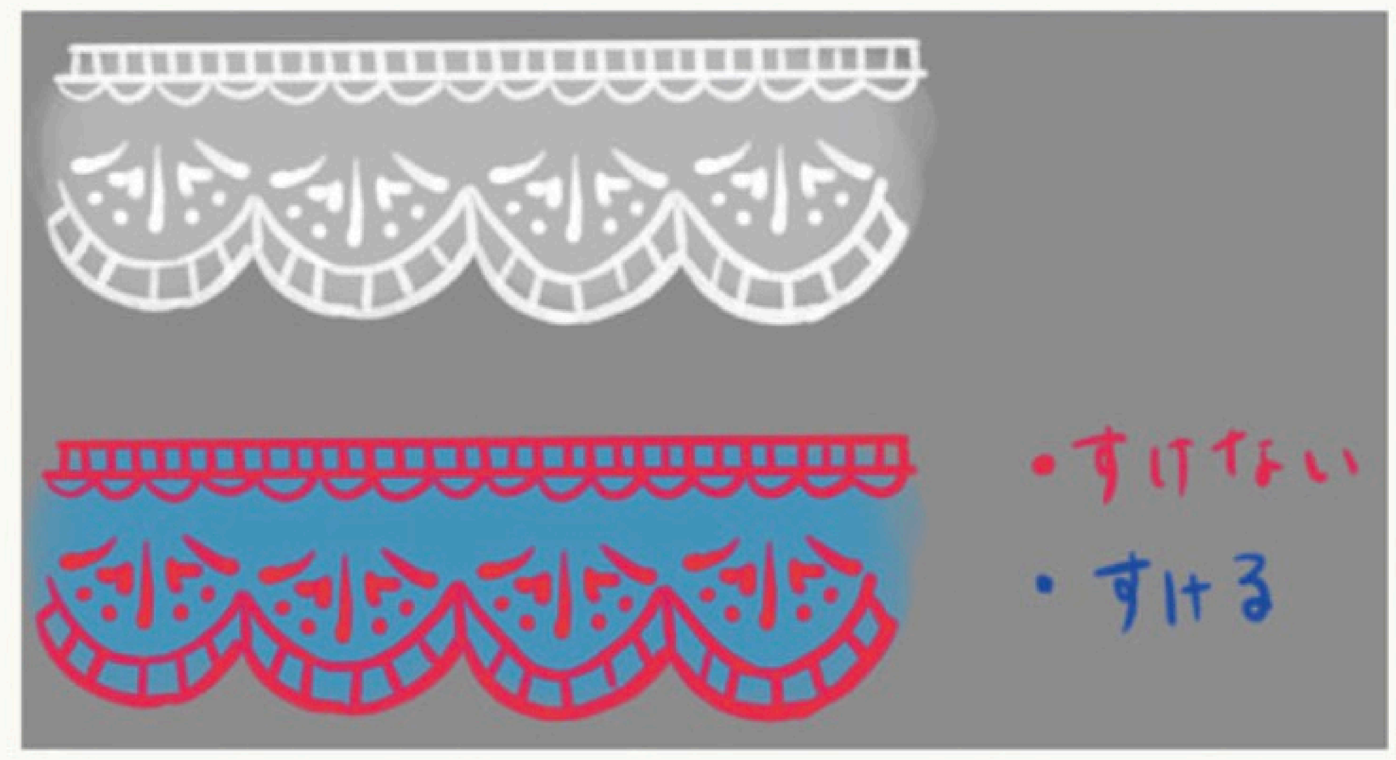
実際のイラスト

Step up

実際にレースを手に取って見てみると、透ける箇所と透けない部分があるのがわかります。薄手の布部分は透けますが、糸で模様が刺繍されているような部分は透けません。

参考として、図では透けない部分を赤、うっすらと透けている部分を青で描画しました。

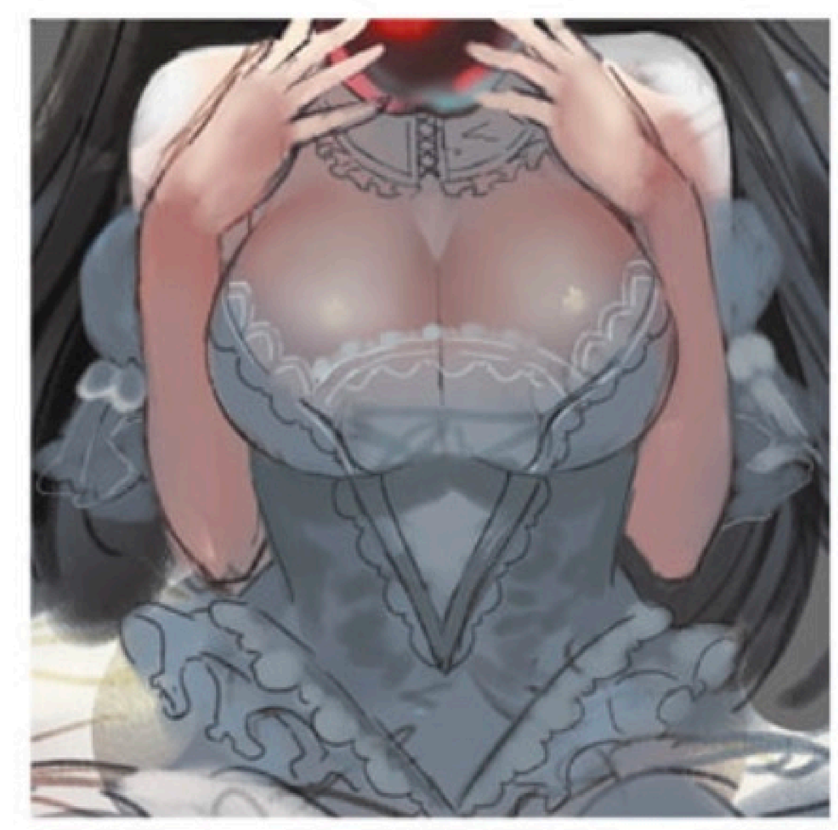
このように構造をしっかりと把握するためにも、事前に資料を集めるなどしておくと良いでしょう。実際の構造をよく確認しながら、イラストに落とし込んでいきます。



レースの構造

Step 3 パフスリーブを描く

パフスリーブ（腕）部分も、弱い筆圧で大まかな形を描画します。後できちんと描き込むので、この時点であくまでうっすら腕（肩下～肘上）を覆う程度で構いません。ヒラヒラした箇所や、膨らんだ箇所が、シルエットでわかるようにしてあるとなお良いでしょう。


大まかに形を描き込む

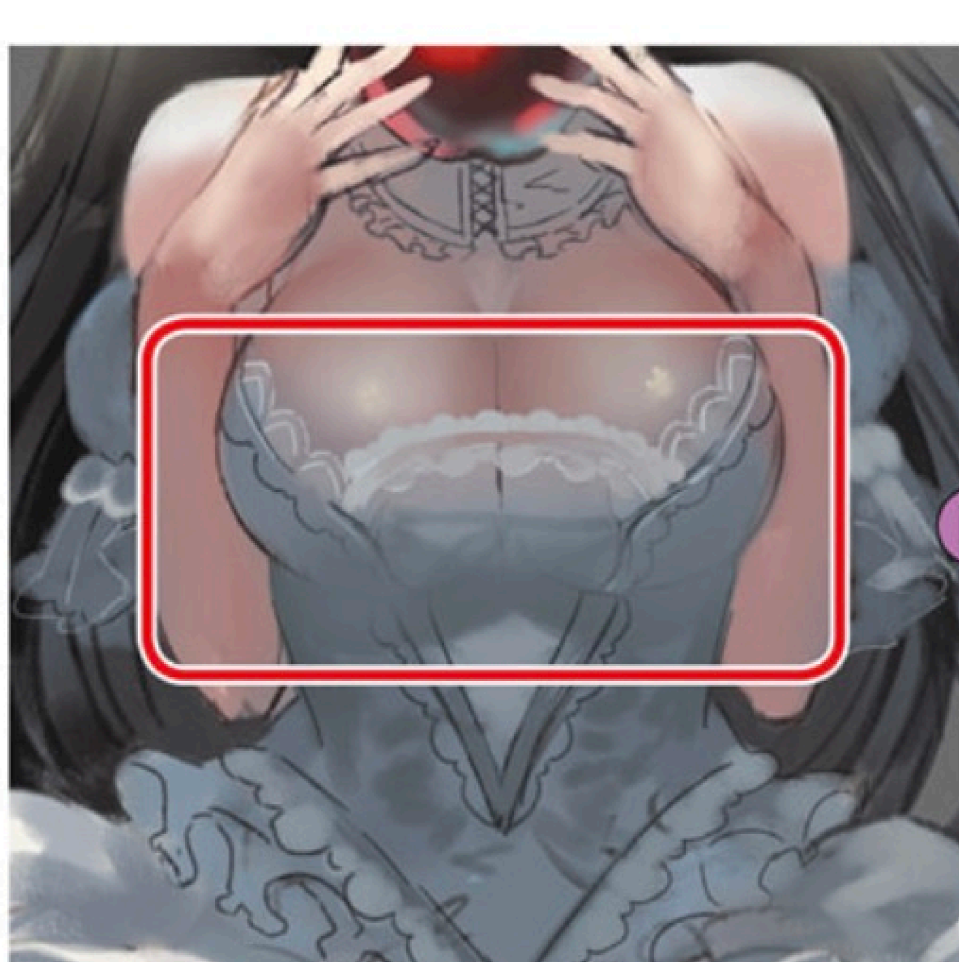
Step 4 レースの形を整える

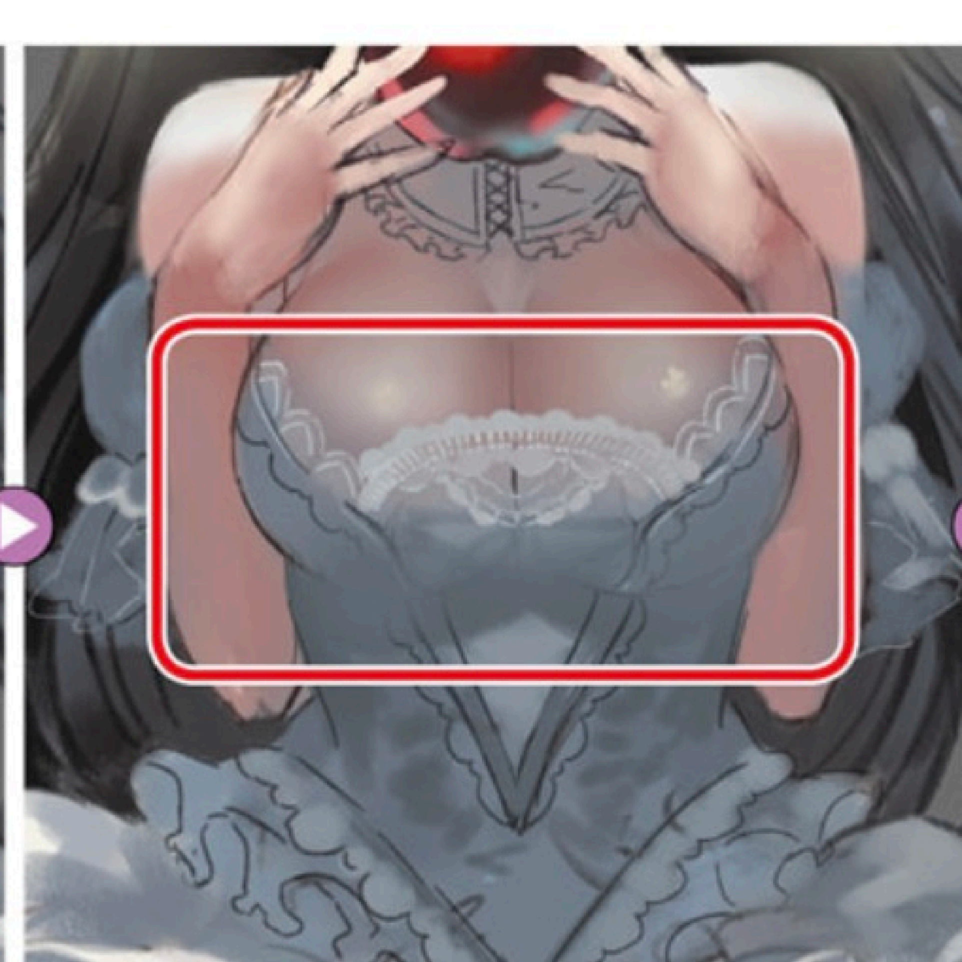
胸元のレースの形を整えます。

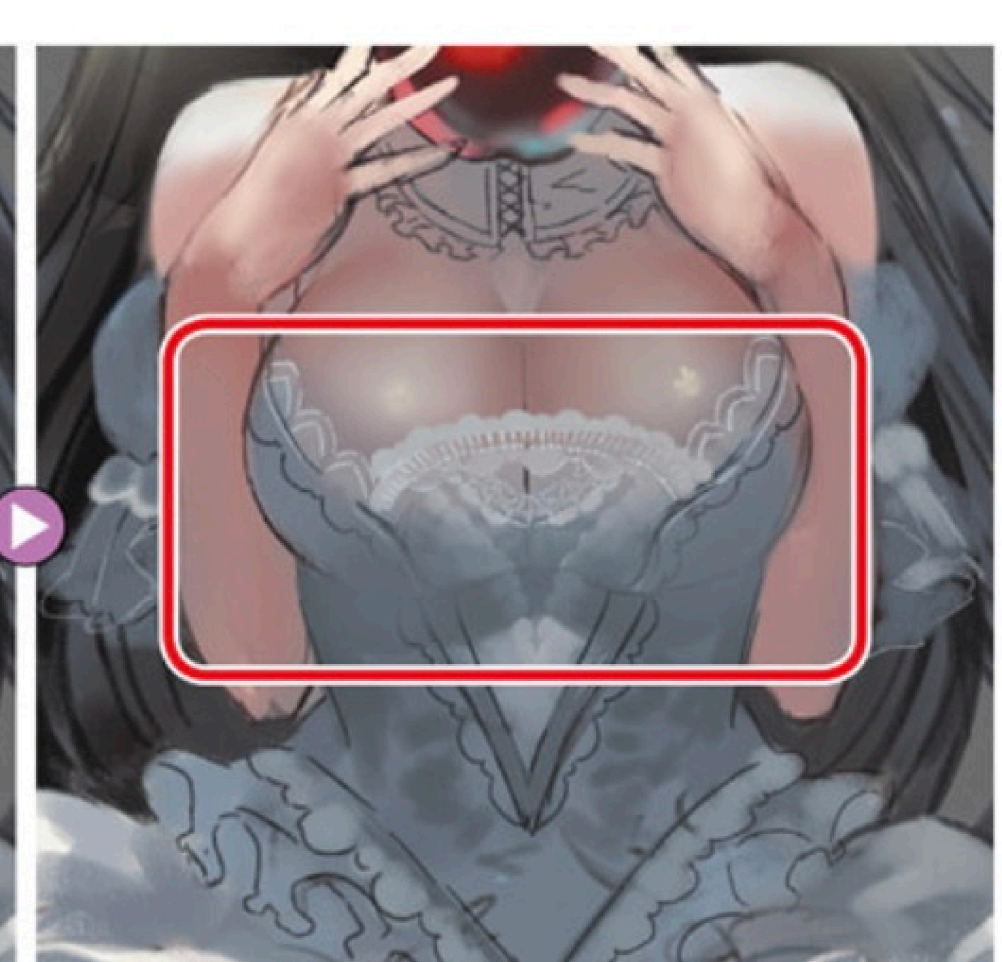
形を整えていくとき、基本的には透けない部分を描き足していきます。透けている部分に関しては、この先あまりいじりません。透けない部分を描き足すことで、ディティールを詰めていきます。

まずは輪郭部分や、大枠から塗っていき、徐々に細かい部分を描き込んでいくとよいでしょう。この際、胸の形を意識して描き込むことで、立体感を出していきます。

また、レースの模様部分の描き込みは、適当に想像で描いていくのも良いですが、想像のみで説得力を持たせるのもなかなか難しいでしょう。実際に身近にあるレースを見たり、ネットで写真を探してみるなどして、何か参考にしながら描くと良いでしょう。


大枠から描き始める


細部を描き込む


立体感を意識して描く

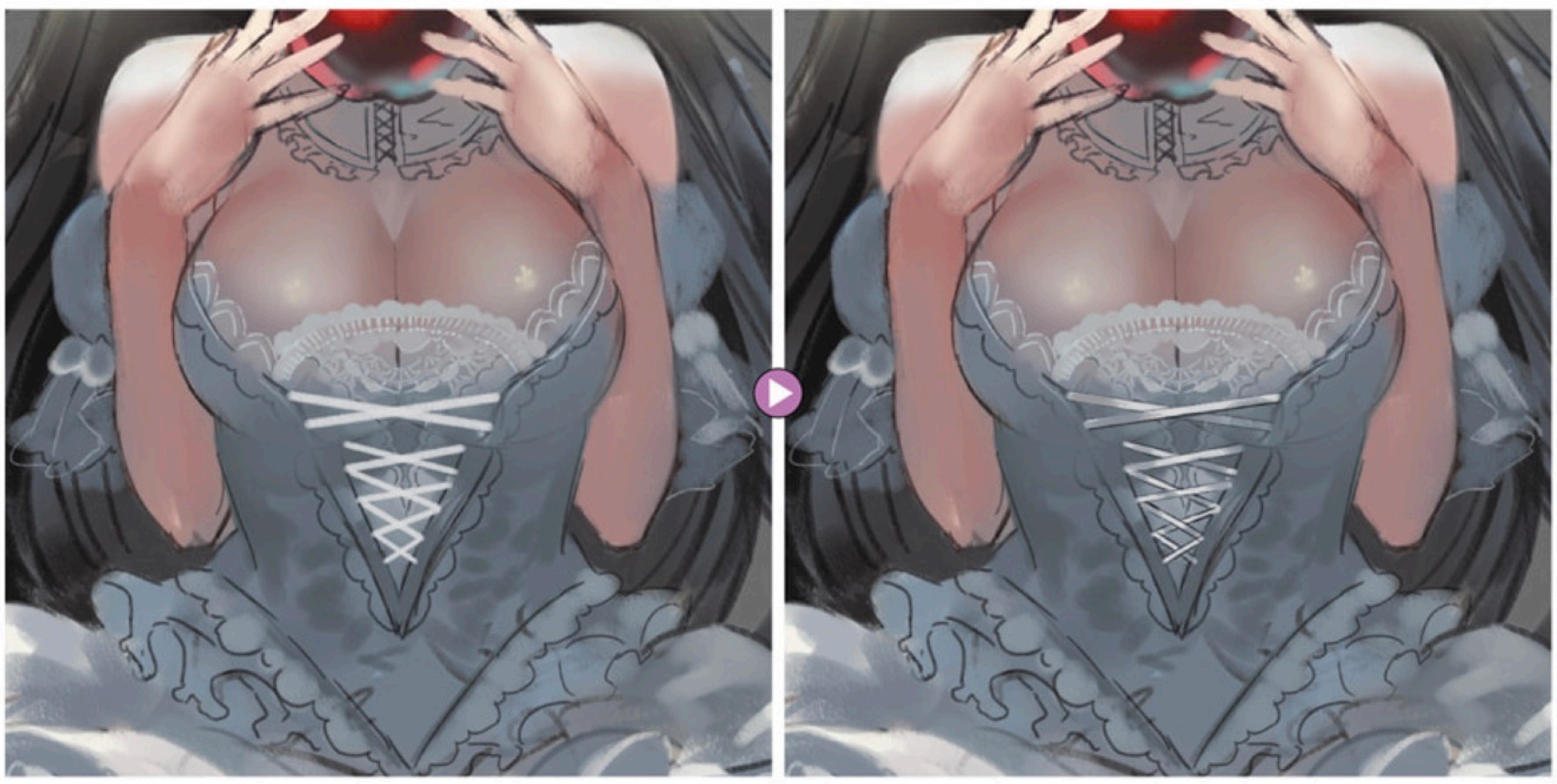
Step 5 胸元の紐を描く

胸元のレースの上から、紐を描き加えます。

最初は明るい色で、線2本を交差させるように引いていきます。このとき、胸の立体を意識しながら描き込むと良いでしょう。

その後で明暗を塗り分けて、立体感を強調します。レース部分とは少し違う質感を意識して塗ると良いでしょう。黒で輪郭線も描き加えておきます。

Memo 異なる質感を表現する際は、光の反射の仕方、つまり影の形状とコントラストに気をつけると、より説得力を持たせることができます。



胸元に紐を加える

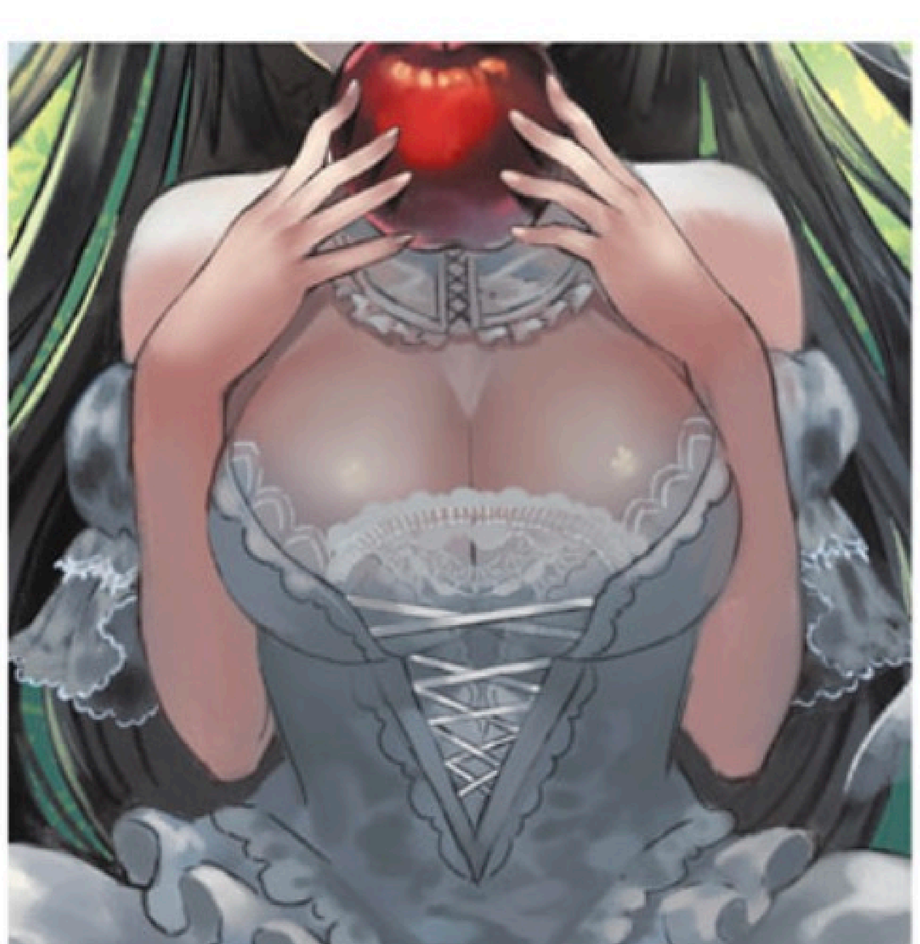
Step 6 レースを仕上げる

パフスリーブ部分をさらに描き込み、胸元のレースを合わせて仕上げます。

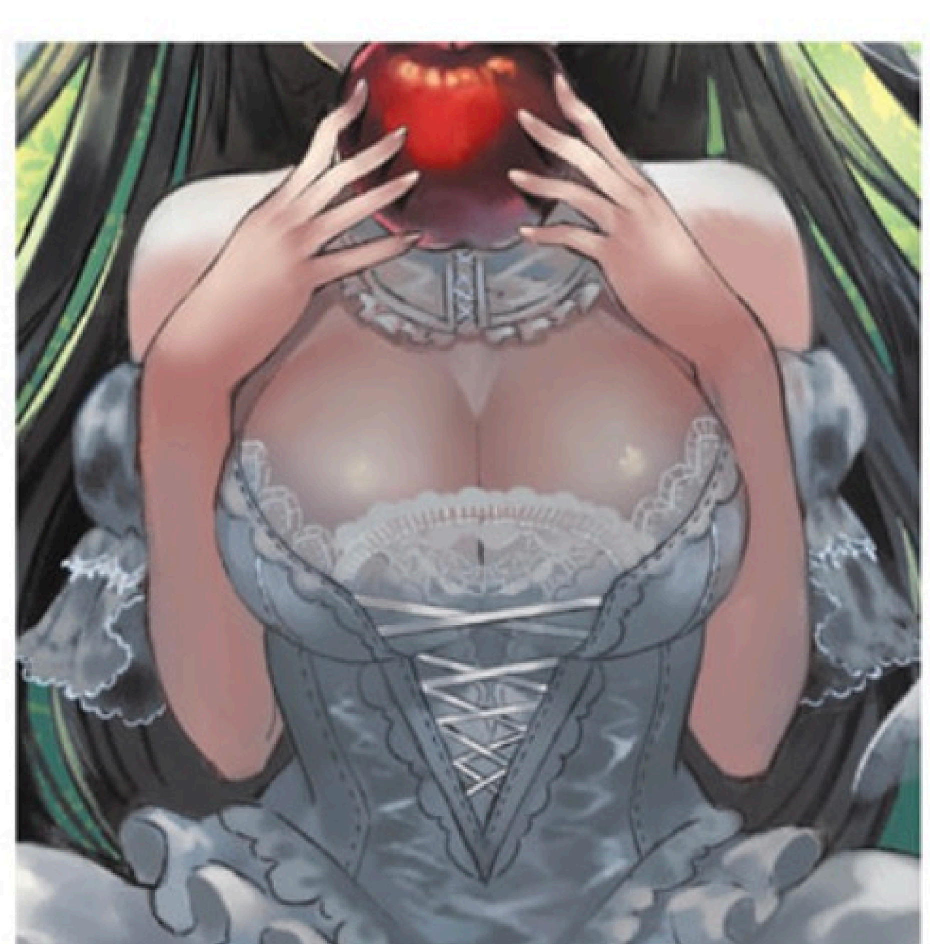
まず、パフスリーブを描き込みます。スリーブは後ろに髪の毛があるので、髪の毛の黒が透けて見えるようにします。筆圧を弱めにして、影になる部分に黒の透け感を描き込みます。加えて明るい色で、一部に輪郭線を取っていきます❶。

まわりの進捗を見ながら、胸元のレースも少し描き加えます❷。

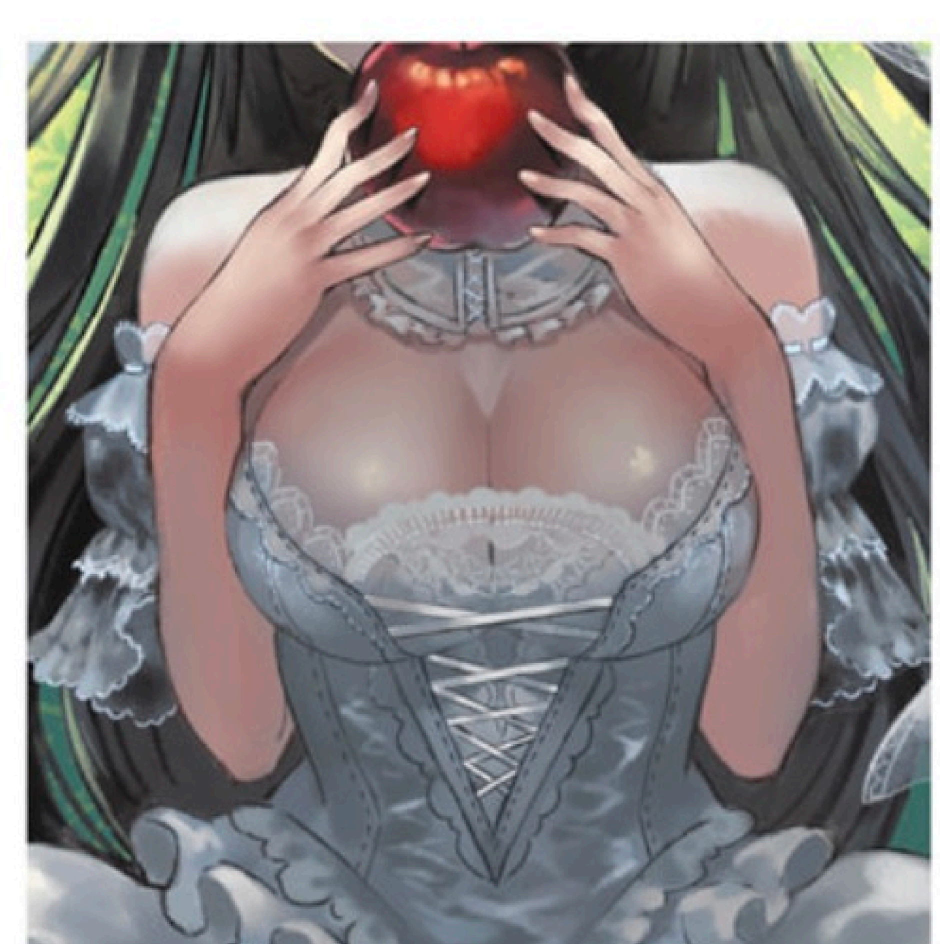
さらに、パフスリーブの上方にレースを追加します。またパフスリーブの下方も少し影を描き加えたり、ディティールアップしました❸。



❶ 影と輪郭線を入れる



❷ 胸のレースを加筆

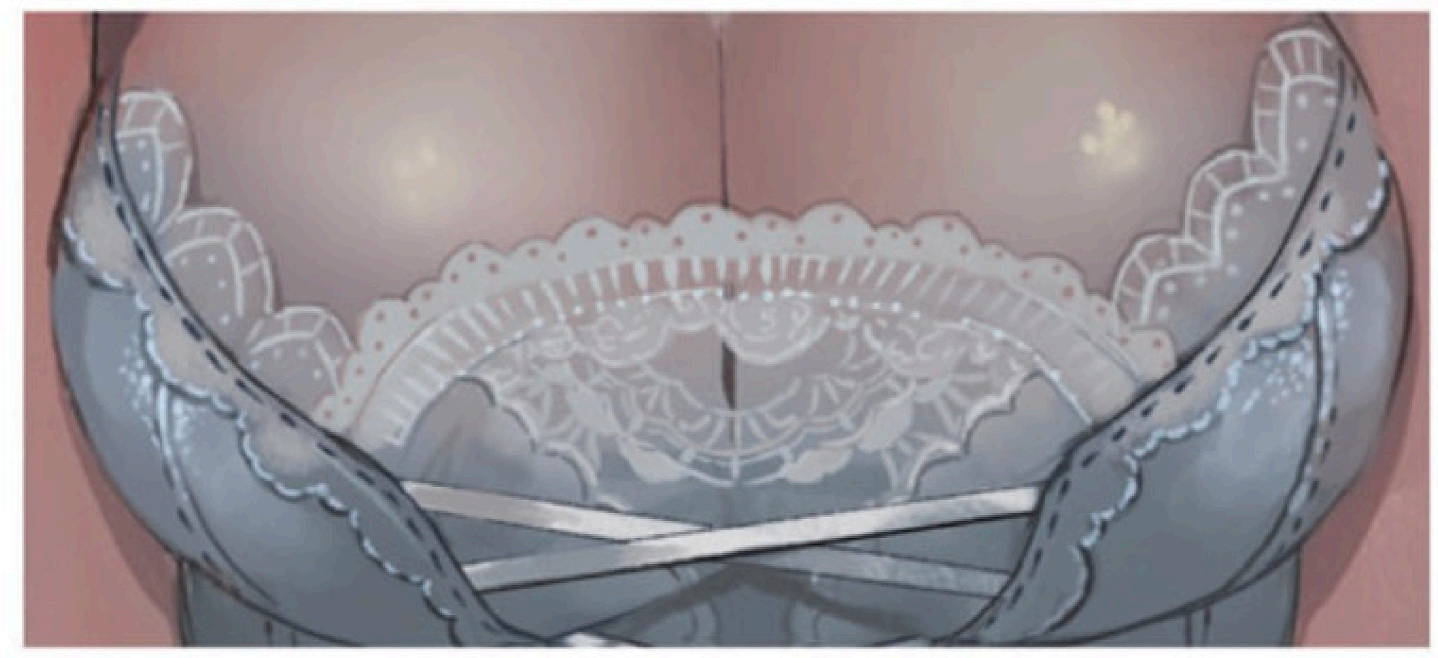


❸ スリーブ上にレースを追加

Step 7 レースに境界線を引く

最後に、胸元のレースと、隣接する肌の間に、境界線を描き加えます。

胸元のレースと、肌の境界がぼやけて曖昧に見えていたので、濃いめの肌色で境界線を引いていきます。レースは透明感を持った素材ではありますが、レースと肌は質感も明らかに異なる、それぞれ別個のものですので、境界線を描き加えて、両者の違いを強調しておきましょう。

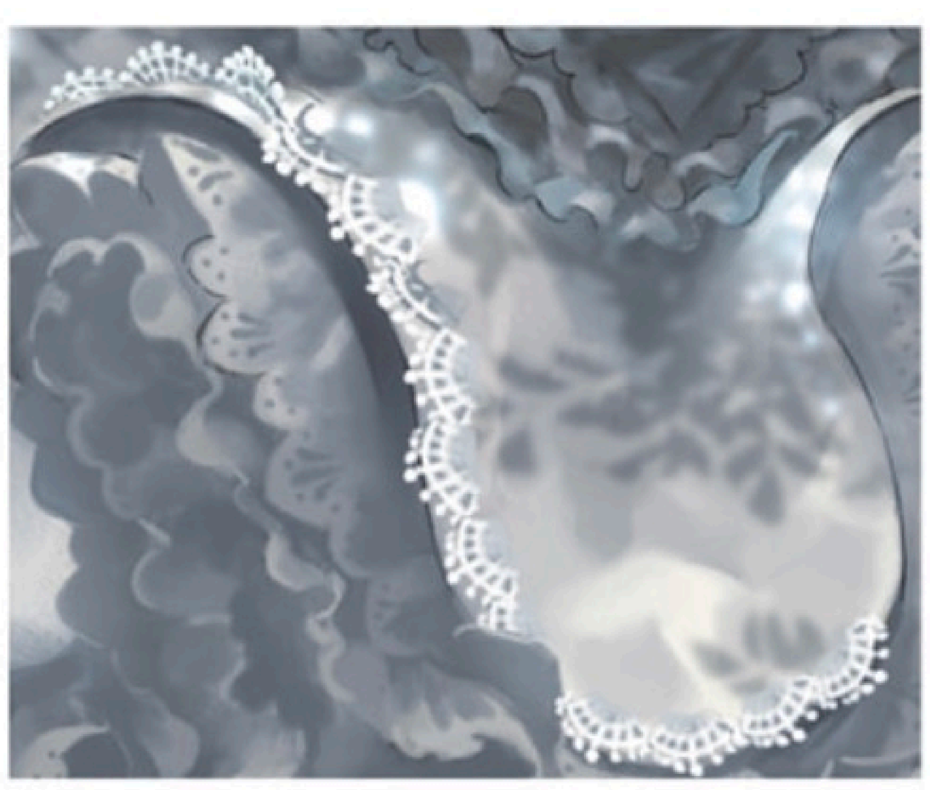

境界線を描き加える

Step 8 スカートにレースを足す

イラスト全体の描き込みが一通り終わった後、手前のスカート部分の描き込み量が少なく、「スカートが手前に広がっている」ことが伝わりづらいことに気づいたので、スカートのフチにレースを描き加えることにしました。

明るく強い色で、細かく、少しずつフチにレースを描き加えます❶。

立体に合わせながら、スカートのフチを端から端までレースを加えていきます❷。地道で根気のいる作業ですが、一個ずつ丁寧に描き込んでいきましょう。

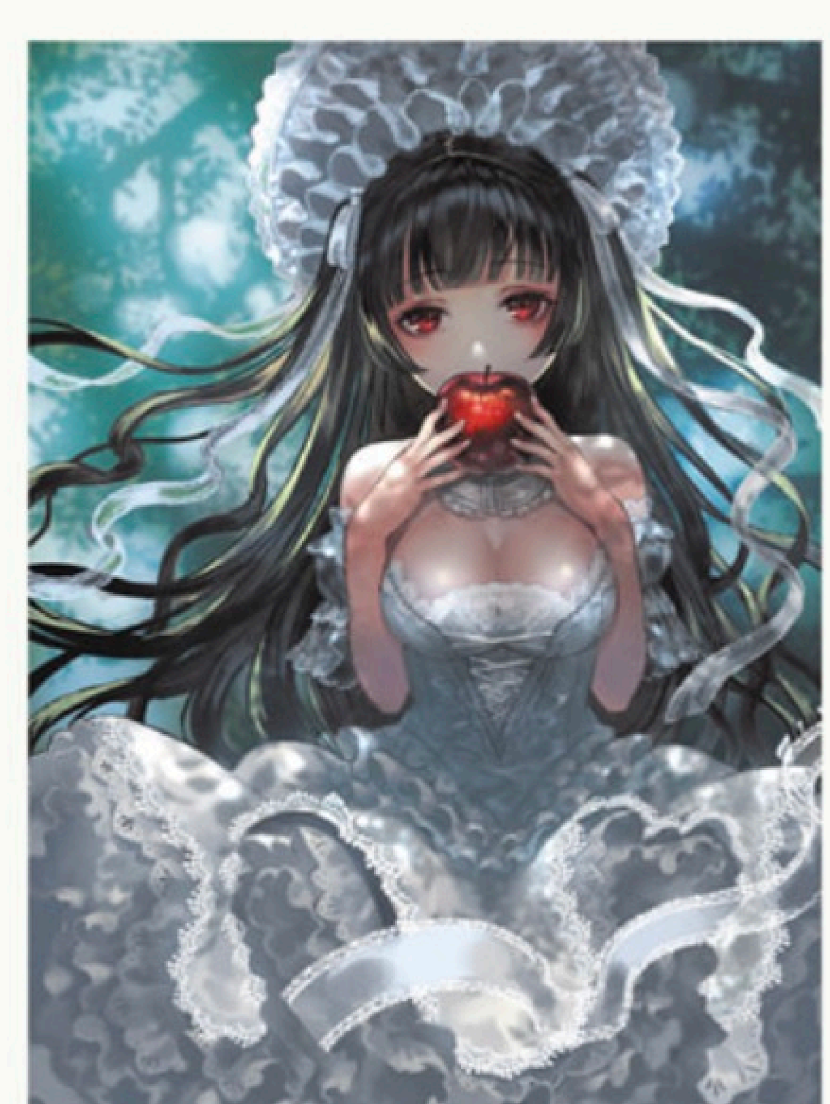

❶ 一つずつレースを描き込む


❷ 立体に合わせて端から端まで描く

Step up

レースの描き込みは手順が複雑でしたので、最後にコツをまとめておきます。

- 弱い筆圧でベースの色を置く。下地の色が透けて見えるくらいの薄さでOK。
- 光が当たって明るくなる箇所に、ハイライトを置く。
- 明るい色でレースのフチや、刺繍模様部分など、下地の色が透けない箇所を描き込んでいく。



Part 6 遠近感を強調する

全体が完成に近づいてきたら、一旦画面を引いてみて、全体の陰影を整えたり、細部をさらに描き込んだり、色味を調整したりします。ここでは、おもに遠近感を強調していきます。

Step 1 森を演出する

ここまでキャラクターも背景もそれぞれ一枚のレイヤーで作業してきましたが、この段階ではレイヤーを次々と加えていき、効果をかけていきます。

まずこのイラストは、木々の生い茂る森の中という設定なので、木漏れ日を描写します。

ラフを描くときにも使用した木の枝の画像を、キャラクターレイヤーの上に乗せて、合成モードを[乗算]に設定します❶。

さらに木漏れ日の光を描画します。新規レイヤーを[覆い焼き(発光)]に設定し、点々とした光を描き加えます❷。

Memo レイヤーのモードについて、CLIP STUDIO PAINTでは「合成モード」、Adobe Photoshopでは「描画モード」と表記されます。機能としては同等のものです。



❶ 木の影を落とす



❷ 木漏れ日を描く

Step 2 青みを加える

新規レイヤーを[比較(明)]に設定し、描画色に青みのある色を選んで、キャラの後ろの髪や、画面端のフリルなどに被せていきます。こうすることでコントラストが落ちて、画面に奥行きが出ます。



Step 3 顔まわりをはっきりさせる

顔まわりのぼやけた印象をはっきりさせます。

この時点だと顔まわりの色味にメリハリがなく、ぼやっとした感じがしたので、明るい色を使って、姫カット部分と顔の輪郭部分をはっきりと描画します。この工程は、新規レイヤーを作成して描き込んでも、キャラレイヤーに直接描き込んでも構いません。

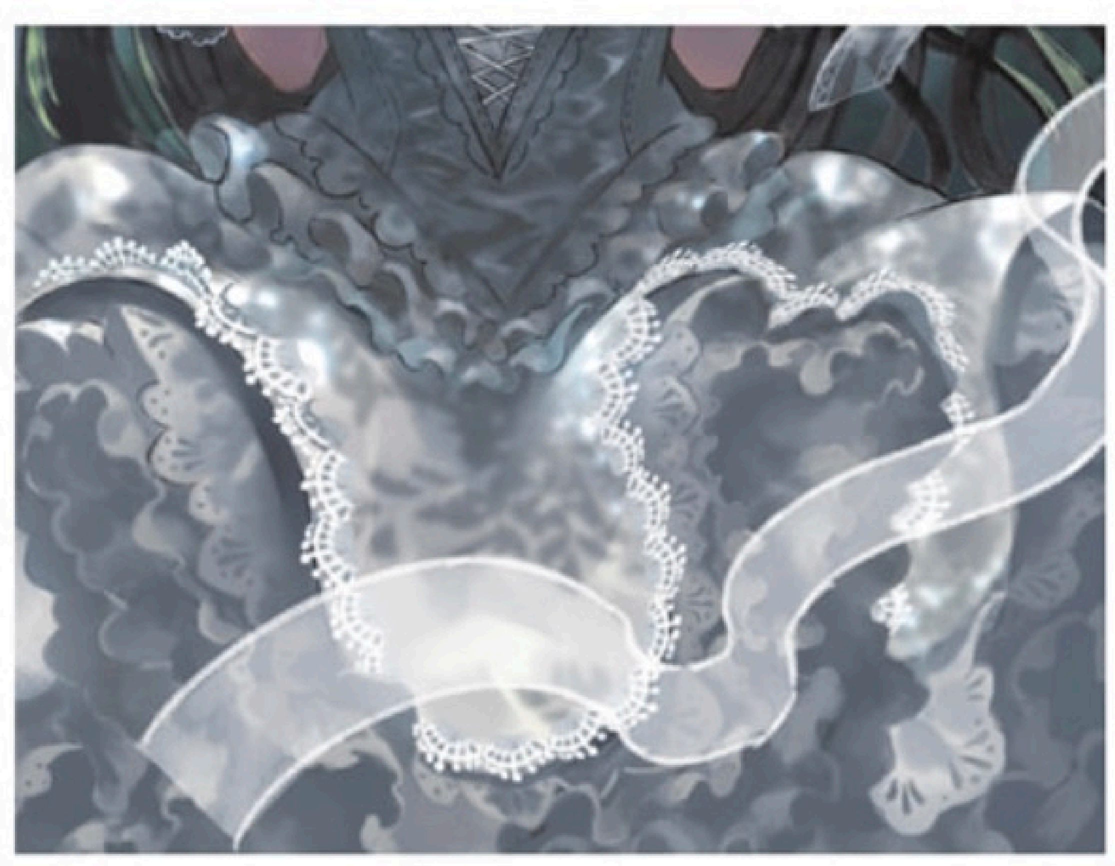


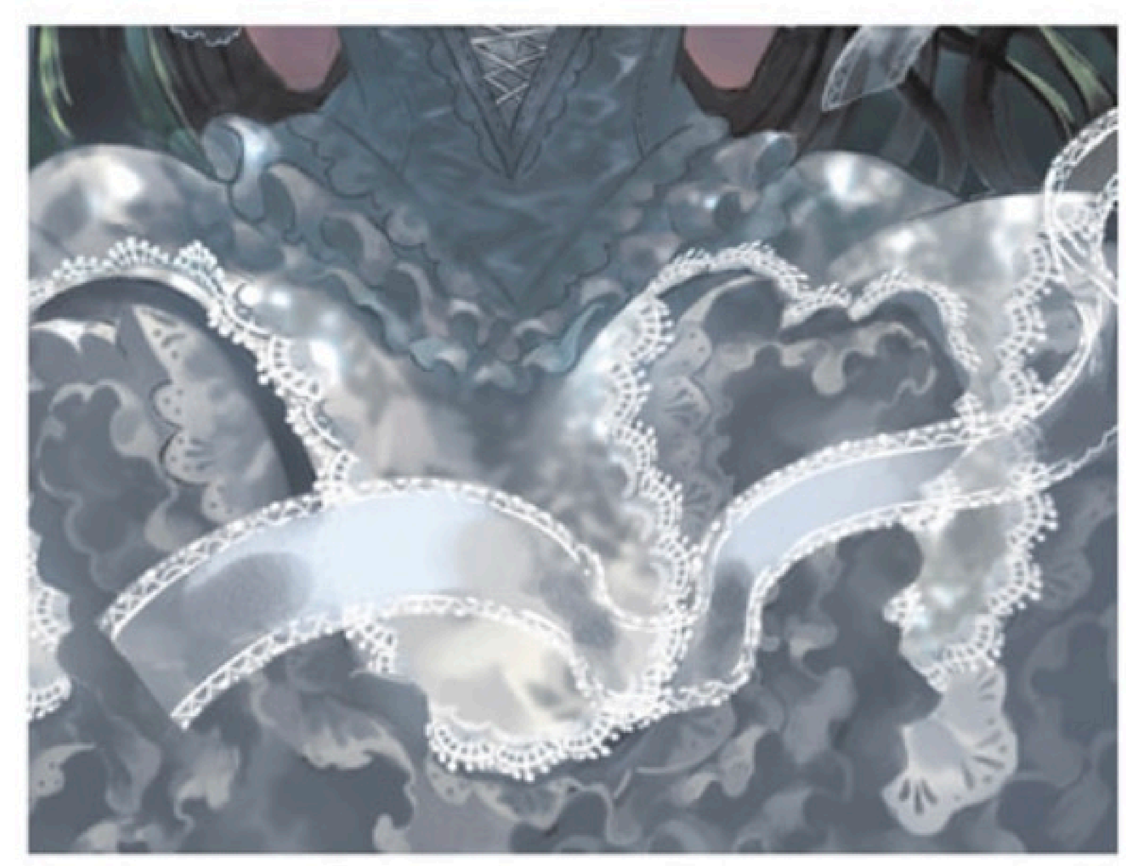
輪郭をはっきりさせる

Step 4 手前にリボンを配置する

画面の手前側にオブジェクトを配置して、奥行きを強調します。

まず新規レイヤーを最上層に作成します。そのレイヤー上にリボンを描き込みます。まずは軽い筆圧で帯状のものを描いていきます。風の流れを意識させるように、自然になびかせることができると良いでしょう。その後はレースと同じ要領で、強い白で不透明な刺繍模様部分を描き込んでいきます。



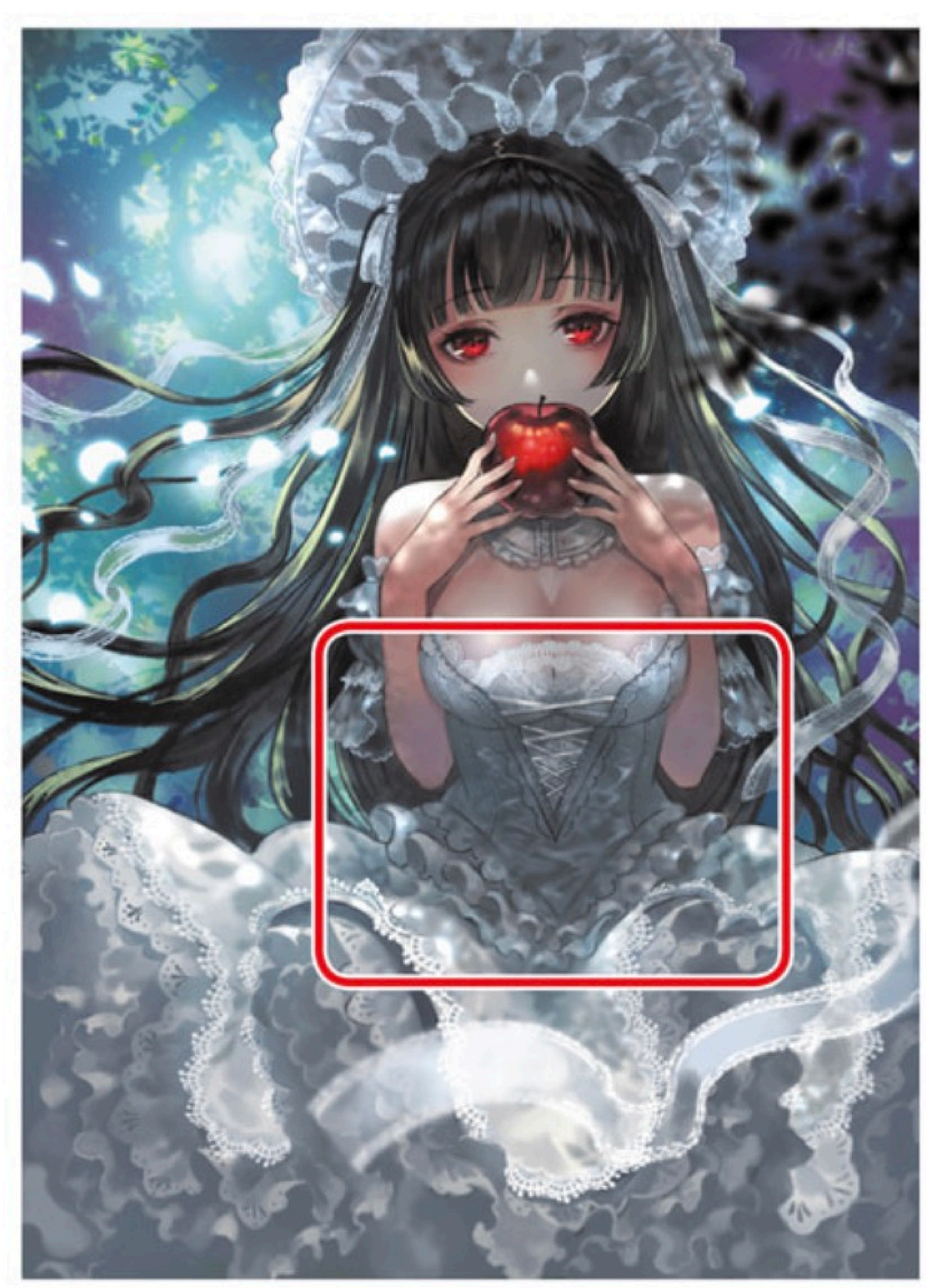


Step 5 コントラストを調整する

画面全体を改めて確認すると、ウエストまわりのコントラストが強いためか、まだ少し遠近感が弱いように感じられました。

さらに新規レイヤー[比較(明)]を作成し、Step2同様、青を加えてコントラストを下げます。

ひとまず全体の遠近感の調整が終わりました。



ウエストまわりに青みを加えた

白井秀実

Part 7

色味を調整し仕上げる

最後に全体の色味をより細かく調整していきます。素材やレイヤーの合成モードを活用しながら、イメージにしていた雰囲気に近づけていきましょう。

Step 1 色味を調整する

最後に、全体の色味を細かく調整していきます。

まず、画面の色数が少なく感じられたので、素材を使用して色数を増やしましょう。

素材を重ねて、素材レイヤーの合成モードを[オーバーレイ]、不透明度を8%に設定します。

使用した素材は、水彩絵の具で作ったものをスキャンしています。この素材は、ほかの絵でもよく使用しています。このように、一つでも素材作っておくと、色々な使い方ができて便利です。



使用した素材



[オーバーレイ]で重ねる

Step up

素材は何もアナログでつくる必要はありません。ランダムなパターンが必要なら、デジタルで作成したり、またインターネット上から素材をダウンロードして使用するのも一つの手段です。

いずれにせよ、こういった素材を常日頃からストックしておくようにすると便利です。今回使用したような、一見何に使えるかわからないようなものでも、特に「厚塗り」や「水彩塗り」と呼ばれるような、タッチや色のランダム性が強い塗り方では、色味に幅を持たせたり、雰囲気づくりに役立てることができるでしょう。

Step 2 コントラストを抑える

Part6(P.169)でも行いましたが、ウエストまわりのコントラストがまだ強く見えたので、さらに低くします。

新規レイヤーを作成、合成モード[比較(明)]に設定後、青みがかった色をかけていきます。また、ここではレイヤーの不透明度を42%と調整しています。



ウエストに再び青みを加える

Step 3 ドレスの色数を増やす

さらに色数を増やしていきます。

まずは新規レイヤーを作成、合成モードを[オーバーレイ]に設定します。そこから描画色をピンク系に設定して、ドレス全体に色を加えていきます。ここではレイヤーの不透明度を58%に設定しました。



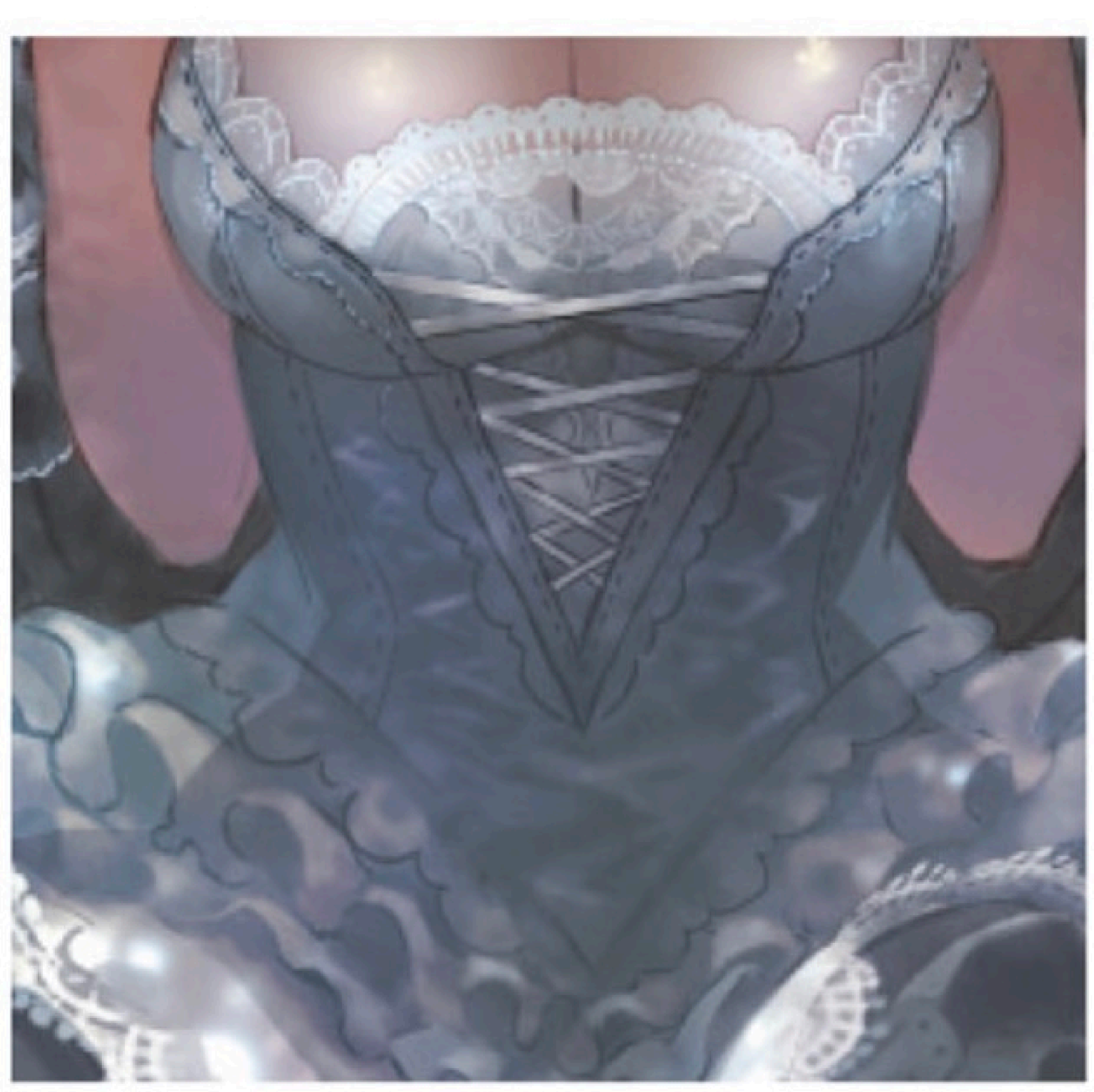
[オーバーレイ]でピンクを加える

Step 4 ドレスに影を描き込む

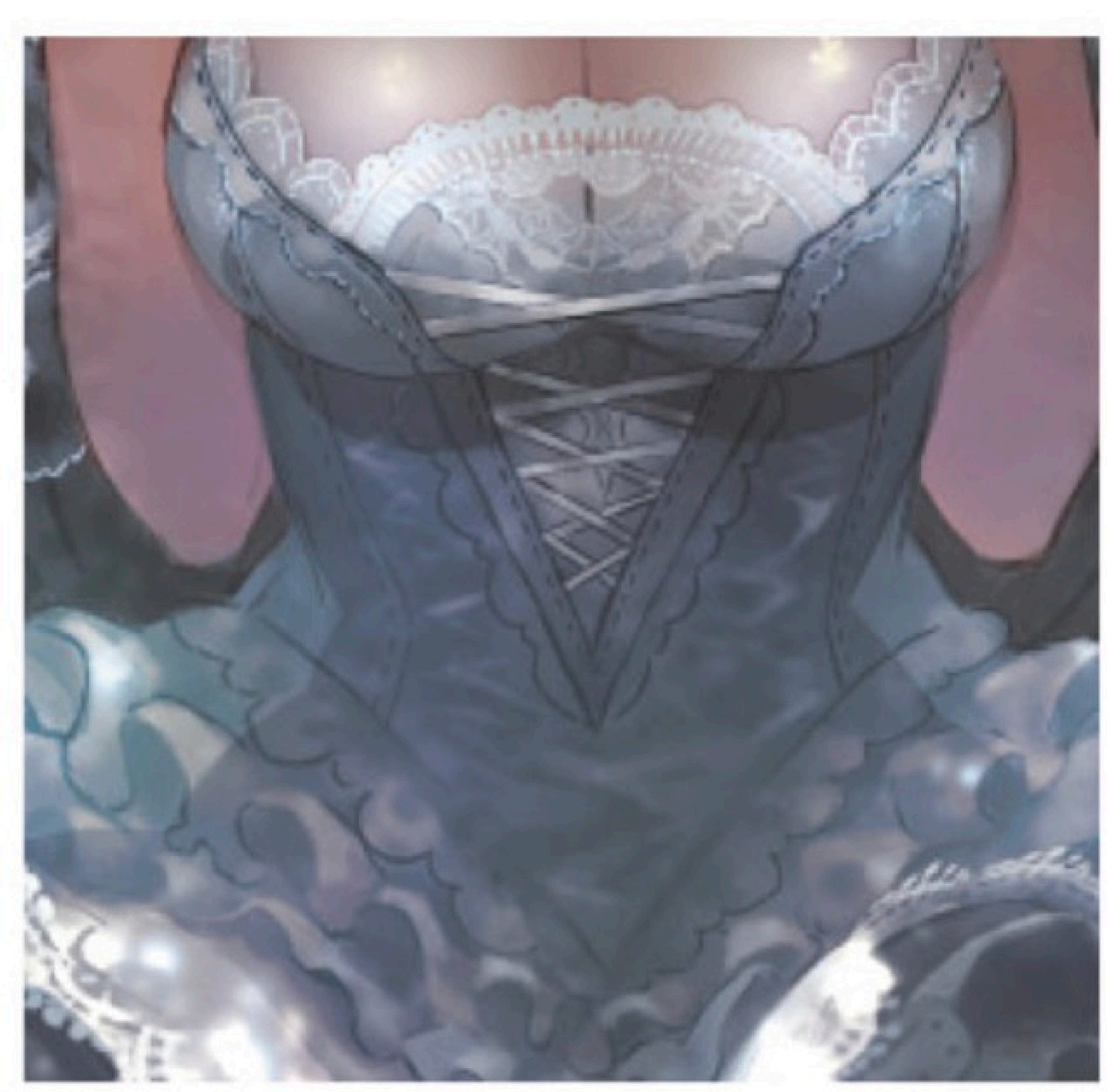
ドレスに影を描き加えていきます。

まずは新規レイヤーを作成、合成モードを[乗算]に設定します。おもに体の中央付近に、濃いめの影を描画します。体が円筒形であることを意識しつつ、体の正中線に近い位置ほど影を濃く入れます。ここで入れた影が、Step5「逆光にする」(P.172)でも大きく関わってくるので、立体感に特に注意して、影を描き入れていきます。また、ここでは不透明度74%に設定しました❶。

さらに、新規レイヤーを追加し[乗算]に設定、胸の落ち影を描き込みます。落ち影はぼかさずに、くっきりと描画しましょう。より強い色味にするために、不透明度は27%にしました❷。



❶ 影を入れる



❷ 落ち影を描き込む

Step 5 逆光にする

キャラクターを背景から浮き上がらせるために、逆光に見えるよう色を加えていきます。

新規レイヤーを作成し、髪の毛やドレス、露出した肩、肘、パフスリーブなど、キャラ全体の輪郭線付近に明るい色を入れていきます。

Step4で描き加えた「体の正中線に近いほど暗い」影と、輪郭線付近に入れた反射光が相まって、逆光を演出することができました。

またこの際、ほつれた髪の毛も、明るい色で描き込んでおきます。



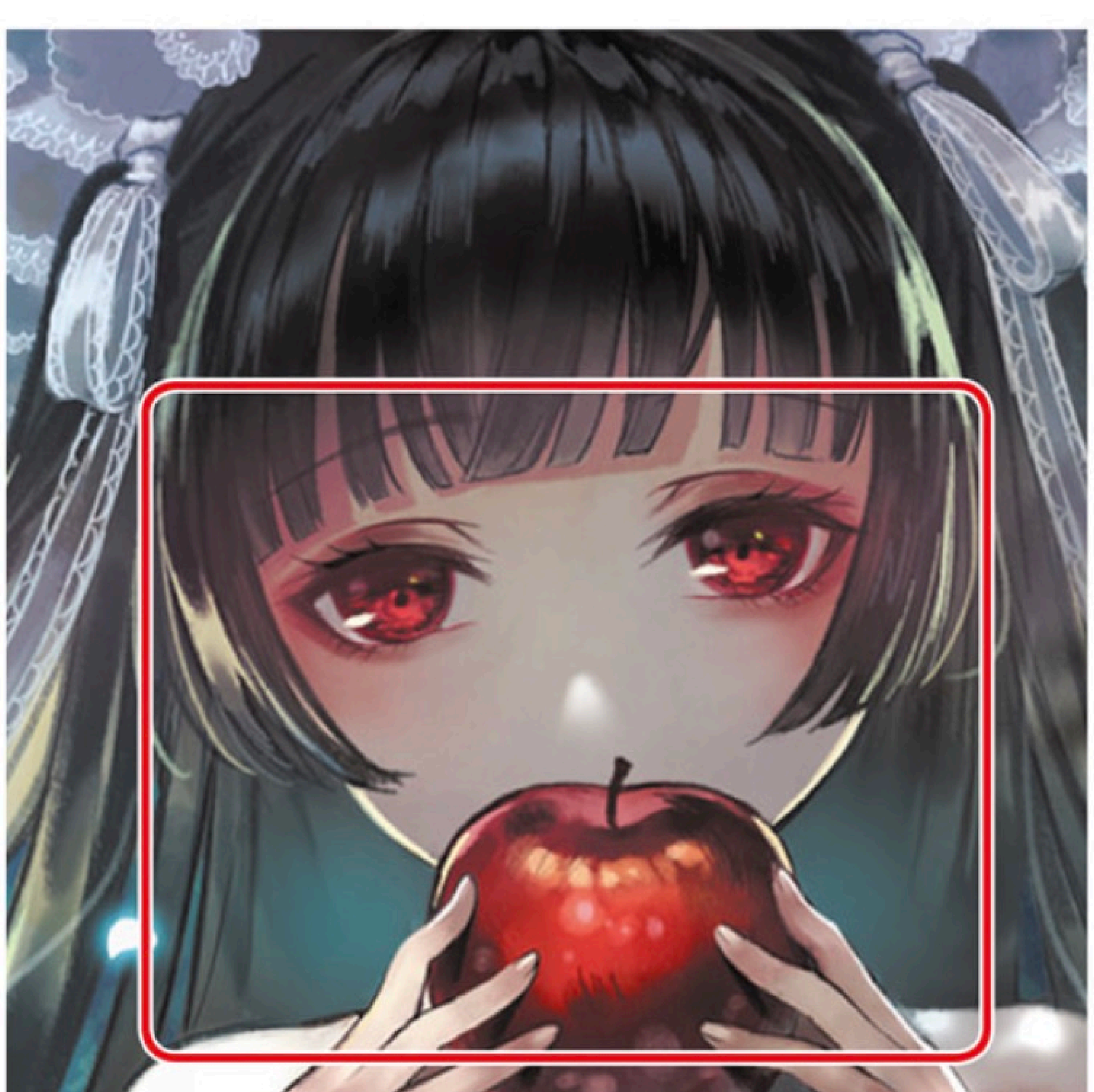
逆光を表現する

Step 6 顔まわりに色を足す

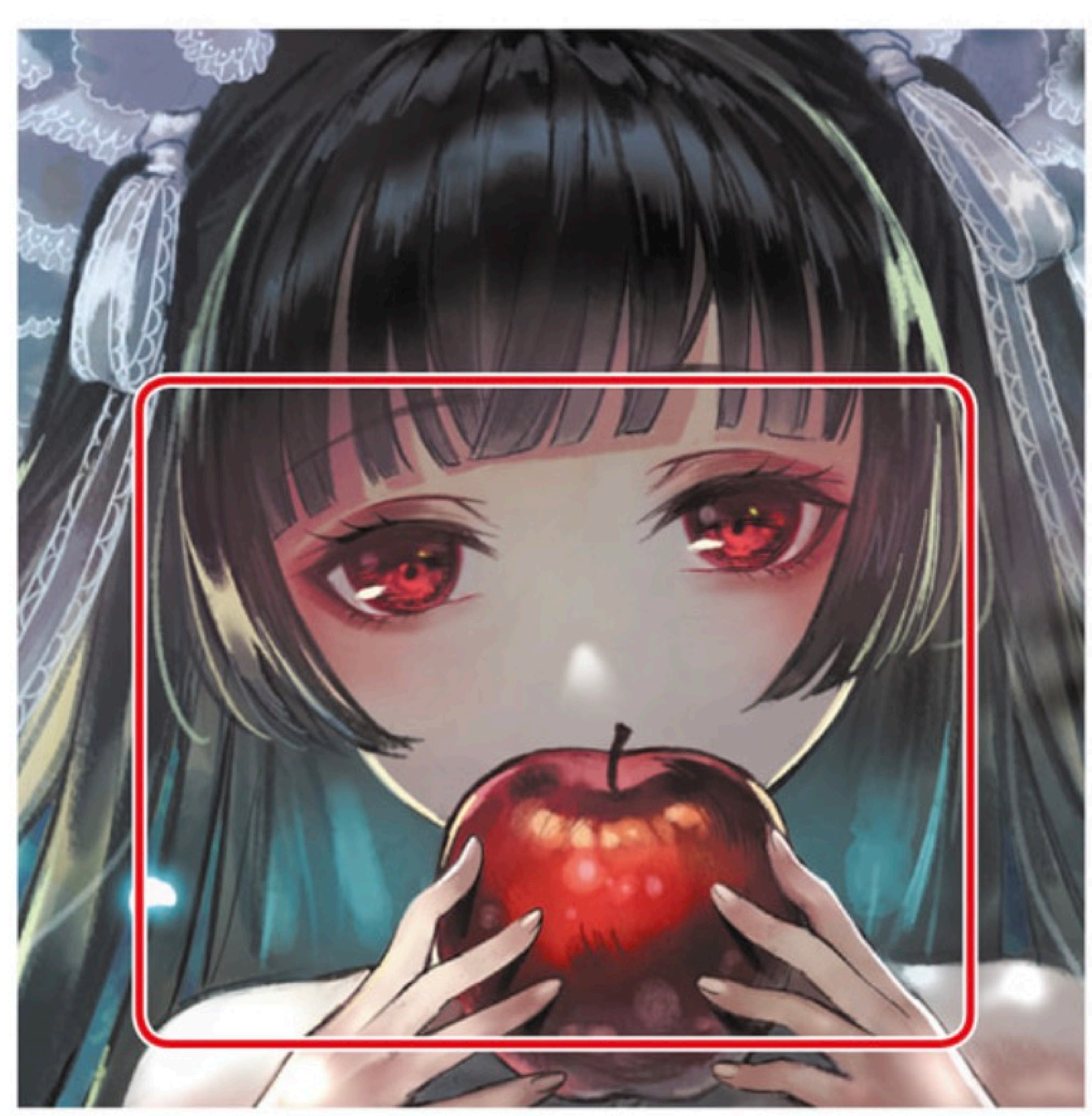
キャラの顔まわりにも色味を足していきます。

まず新規レイヤーを作成し[比較(明)]に設定し、目元に赤を入れていきます。最終的に、不透明度は40%に設定しました。さらに新規レイヤーを作成し、合成モードはそのまま、首元の髪付近に青みを足しました。不当明度は68%に設定します❶。

さらに新規レイヤーを作成し、首後ろの髪の毛を描き込みます❷。この際合成モードは[比較(明)]などを使用すると良いでしょう。



❶ 目元と首まわりに色を足す



❷ 髪の毛を描き込む

Step 7 印象的な顔にする

顔の印象がまだ少し弱いため、より視線が集まるような処理を加えていきます。

まず新規レイヤーを作成、合成モードを[加算(発光)]に設定し、赤系の色を描き入れて、まるで瞳が赤く光っているかのように見せていきます❶。これで視線が瞳付近に集まりやすくなりました。

さらに、顔全体を印象的に見せるために、目元や前髪などを描き込んでいきます。それぞれレイヤーを新規作成し、ハイライトや暗めの色を入れて、コントラストを上げることで印象を強めました。



❶ 瞳を赤く光らせる



❷ 目元や前髪に描き加える

Step 8 影の彩度を上げる

改めてイラスト全体を確認してみると、まだ少し画面全体が暗い印象に感じられたため、影になっている箇所の彩度を上げることで、鮮やかな印象にしていきます。

新規レイヤーを作成し、合成モードを[オーバーレイ]に設定。全体のバランスを見ながら、影となっている箇所に青みや赤みを足していきます。最後の仕上げですので、やりすぎないよう、全体をよく確認しながら作業しましょう。

以上でイラストが完成しました。



影に青みや赤みを足す

ソフトウェア紹介

本書で使用されているペイントツールについて紹介します。
ほかにもいろいろなツールがありますので、操作性や機能で選ぶも良し、
用途によって使い分けるのも良いでしょう。

▷ CLIP STUDIO PAINT EX

ブラシサイズやテクスチャ強度の出力曲線を自由にコントロールでき、アナログの描き味に近い線を引けるのが特徴。「自由変形」や「メッシュ変形」を、複数のレイヤーにまたがって行うことできる。

●最新バージョン　Version 1.7.4
●OS　Windows7(SP1)/8.1/10
macOS 10.10/10.11/10.12/10.13(日本語版のみ)
●CPU　Intel Pentium 4(2.0GHz以上)、Intel Xeon シリーズ、Intel Core シリーズ、AMD Athlon 64、AMD Opteron以降のプロセッサ
●メモリ　OSが推奨するメモリ容量
●HDD　3GB以上
●HP　https://www.clipstudio.net/

▷ Adobe Photoshop

写真編集ソフトの流れを汲み、「色調補正」や「フィルター」などの画像加工機能に長じる。「CMYKカラーマネージメント」などの印刷用機能も搭載した、圧倒的なブランド力を誇る業界標準ソフト。

最新バージョン　Creative Cloud
●OS　Windows7(SP1)/8/8.1/10
macOS 10.11/10.12/10.13
●CPU　Intel©Core2、AMD Athlon©64プロセッサー(2GHz以上)、Intelマルチコアプロセッサー(64-bit対応)
●メモリ　2GB以上
●HDD　3.1GB以上(Windows)、4GB以上(Mac)
●HP　https://www.adobe.com/jp/

基本的な設定について
メニューの「編集」→「環境設定」→「パフォーマンス」では、動作に関する設定ができます。「ヒストリー数」では作業履歴を記録して、動作をさかのぼれるため、複雑な作業をするときは、数値を大きくしたほうが良いでしょう。「メモリの使用状況」ではPhotoshopが使用するパソコンのメモリの容量を指定できます。

▷ ペイントツールSAI

優秀な筆圧感知機能により、なめらかな線の描画が可能。ほかのソフトと比べ動作が非常に軽く、低スペックなPCでも快適に作業ができる。価格も比較的安価であり、入門者に最適。

●最新バージョン　Ver.1.2.0-Beta.6
●OS　Windows 98/2000/XP/Vista/7/8/8.1/10
●CPU　MMX対応 Pentium 450MHz以上
●メモリ　OSが推奨するメモリ容量
●HDD　512MB以上
●HP　https://www.systemax.jp/ja/sai/

索引

【英数字】

Adobe Photoshop……106, 111, 168

CLIP STUDIO MODELER……081

CLIP STUDIO PAINT……012, 015, 034, 044, 080-081, 090, 142, 168

Coolorus……112

Maya……081

2値……013

DCG……081

3Dレイヤー……090

【あ】

明るさ・コントラスト……034

厚塗り……095,146, 150

アニメ塗り……052

色トレス……069

覆い焼き（発光）……168

オーバーレイ……022, 091, 094-096, 098, 112-115, 117, 145, 152, 158, 170-171, 173

【か】

加算……019, 053

加算（発光）……021, 025, 037, 053, 061, 065, 067, 071, 074, 091, 098, 100, 173

カラーバランス……033, 091

逆光……088, 101, 145, 172

空気遠近法……156

合成モード……168

コントラスト……156, 169, 171

【さ】

参照レイヤーに設定……017

色相環……130, 132

色相・彩度・明度……034

色調補正……020, 033, 034, 091

順光……101

乗算……022, 025, 027, 029, 031-032, 052, 054, 057-058, 060-065, 067, 070-072, 082, 085, 099, 109, 112, 115-117, 119-120, 123, 127-128, 135-136, 145, 168, 171

水彩塗り……170

スクリーン……021, 027, 145

線遠近法……156

ソフトライト……085, 088, 096, 101

【た】

透明ピクセルをロック……045, 055-056, 068, 072, 112, 115-116, 119-120, 127-128, 156

トーンカーブ……020, 033

【な】

塗り足し……039, 106

【は】

反対色……132

比較（明）……168-169, 171-172

被写界深度……036

描画モード……168

プラグイン……112

ブラシプリセット……111, 125-126

フルール・ド・リス……163

補色……130, 132

ペイントツールSAI（SAI2）……034, 110

ベクターレイヤー……014, 015, 016

【ら】

レイヤーセット……110

レイヤーフォルダ……020-022, 035, 044-047

レベル補正……034

レンズフレア……100-101

レンダリング……081, 090

[制作スタッフ]
デザインDTP　田中聖子（MdN Design）
DTP　ANTENNNA
図版協力　Shutterstock（https://www.shutterstock.com/）
Pixabay（https://pixabay.com/）
編集長　後藤憲司
副編集長　泉岡由紀
担当編集　大拔 薫

キャラ魅せメイキング

美少女イラスト×肌・髪・瞳・服の質感表現

2018年8月1日 初版第1刷発行

著者　フカヒレ、咲良ゆき、ひたきゆう、るいせんと、白井秀実
発行人　山口康夫
発行　株式会社エムディエヌコーポレーション
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
https://books.MdN.co.jp/
発売　株式会社インプレス
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
印刷・製本　株式会社廣済堂

Printed in Japan

ISBN978-4-8443-6774-1　C3055